
¡100% PC!
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC-TOP-PLAYER
AÑO III • Nº 31
100% JU OS • 100% ACCIÓN • 100% DIVERSIÓN
595 ptas. IVA INC.
ESTE MES:
• CHESSMASTER 5500
• TAKE NO PRISONERS
• THUNDER OFFSHORE
• BETRAYAL IN ANTARA
• H. MONSTERS
• VIRTUAL CHESS II
• STEEL PANTHERS III
• VIRTUAL POOL 2
• EXCALIBUR 2555 AD
• POSTAL
• GETTYSBURG
• MK TRILOGY
• STAR WARPED
• UPRISING
• PP HOCKEY 98
• DARK COLONY
• MADDEN 98
• CHASM
• PETZ II
• ZOMBIEVILLE
• WW RALLY
• SC. RALLY
• G.T.A.
• DEMENTIA
HÉRCULES
TOMB RAIDER II
BLADE RUNNER
SUB CULTURE
CURSE OF MONKEY ISLAND
TOWER
G-POLICE
POLICÍA DEL FUTURO
8 413042 303039 00031
INFOGRAMES SE ESTABLECE EN ESPAÑA

PC-PLAYER

AÑO III - NÚMERO 31

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es
Director Adjunto
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es
Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Víctor Sánchez, Daniel Melguizo, Ángel L. Mozún, Luis Martínez

Maquetación
Susana Llano García
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Publicidad
Érika de la Riva (Madrid)
(91) 661 42 11
eriva@towercom.es
Pepín Gallardo (Barcelona)
(93) 213 42 29
pgallard@towercom.es

Jefe Servicio Técnico
Oscar Rodríguez
oscarrf@towercom.es
Atención Técnica
Javier Amado / Oscar Casado
atecnica@towercom.es

Suscripciones y Nos. atrasados
Isabel Bojo
Tel. (91) 661 42 11 Fax: (91) 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
Filmación
Megatipo
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL
Distribución en Argentina
Capital: Huesca y Sanabria
Interior: D.G.P.

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759
Printed in Spain



DEMASIADOS JUEGOS... DEMASIADO BUENOS

Nunca me imaginé que llegaría a decir esto, pero lo cierto es que no puedo evitarlo: tantos son los juegos de calidad que pueblan el mercado en estos momentos... que ya empiezan a ser demasiados. No quiero decir que no lo pueda soportar, ni que me moleste o algo por el estilo. Pero sucede que, a estas alturas, aunque todavía tenemos que sufrir muchas deshonras, lo extraño es que, con las tarjetas aceleradoras de los gráficos 3D y el formidable crecimiento de las capacidades del hardware, un videojuego sea malo. Sin embargo, muchos son los que no tienen el poder adquisitivo necesario para mantener este agotador ritmo de lanzamientos lúdicos. Muy saneada tiene que estar una economía para soportar semejante varapalo. Y eso, al final, lo tendrá que pagar algún programa que, aun siendo bueno, se hundirá con un sonoro "pinchazo". A menudo me pregunto si no ha habido ya hundimientos semejantes que nos son cuidadosamente ocultados o difuminados; si el mundo lúdico no será un enorme globo de apariencias que en algún momento acabará por pincharse.

Filosófico me ha sorprendido este número, como podéis ver. Pero nosotros, como dice una periodista famosa, a lo nuestro. En este número se ha impuesto, como es habitual, un programa de gran calidad. Nuestro Juego del Mes es el excelente arcade de Psygnosis G-Police; viene acompañado por una selecta corte de títulos recomendados: The Curse of Monkey Island, Blade Runner, Tomb Raider II, Hércules y Sub Culture. Como ves, un grupo que no tiene desperdicio. En cuanto a nuestra sección A Fondo, muy querida por todos vosotros, nuestro *niño videogames* se las ha visto y se las ha deseado para resolver el formidable Resident Evil, un programa muy complejo para el que necesitas grandes dosis de habilidad.

Descubre tú mismo las otras sorpresas del número. El mes que viene volveremos a vernos; no te olvides de nosotros. ¡Hasta entonces!

La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre cada uno de los juegos que te presentamos. La encontrarás en todos los comentarios de nuestra revista.


Nombre del juego y número de disquetes o de CD-ROMs que ocupa.


La compañía, el distribuidor, el número de jugadores que admite y el precio.


Valoraciones acerca de los gráficos (G), del sonido (S) y de la diversión (D).


La nota global, realizada sobre cien, que otorgamos al programa comentado.


Frase que destaca la parte más importante del juego y resume su espíritu.


Tipo de procesador y velocidad mínima requerida en megaherzios.


Memoria RAM mínima requerida por el juego para su funcionamiento.


Tipo de tarjeta gráfica soportada por el juego comentado (VGA o SVGA).


Tamaño mínimo de disco duro requerido para la instalación en el ordenador.







G-Police es un excepcional programa de la compañía Psygnosis que, por sus muchos méritos, ha merecido contar con la portada de este número de la revista, que esta vez posee un *look* futurista.

ESTE MES...

ÍNDICE



G-Police es un videojuego sorprendente: por esta razón, ha obtenido nuestro galardón de megagame del mes, y un hueco especial dentro de este CD-ROM. Por supuesto, podrás encontrar muchas otras demos en su interior.



Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.

Tampoco este mes encontrarás modificaciones substanciales en el entorno de nuestro CD-ROM de la revista. Sin embargo, tenemos que recordaros que si instaláis y ejecutáis varias demos seguidas, alguna de ellas habrá podido dejar información residente que no permita el correcto funcionamiento de otra.

Si es este el caso, simplemente tendrás que reiniciar tu máquina y el problema tendría que haber quedado resuelto. Nada más, por el momento, simplemente desearos que os gusten las demos que os ofrecemos y que podáis moveros con facilidad merced a nuestro lanzador de demos, destinado a facilitarte la tarea.





G-POLICE

Psygnosis ha realizado un trabajo excepcional con este nuevo juego, mezcla de simulador espacial con trepidante arcade. En esta demo podrás disfrutar de una visión global del título. Se ejecuta directamente desde el CD, y deberás seleccionar modo 16 *bits* si tienes una aceleradora 3D, y modo 8 *bits* en caso contrario, y también en caso de que la demo no responda (a veces falla si la aceleradora sólo tiene 2 Mb de RAM de vídeo).







L E Y E N D A



Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



Demo no jugable, visible desde el disco duro



TOMB RAIDER II

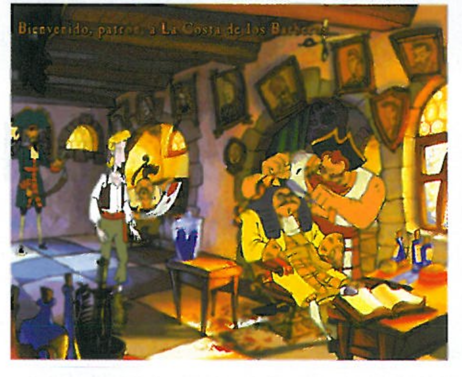
La demo de la divertida segunda entrega de las aventuras de la audaz Lara Croft es jugable desde el propio CD-ROM. Una vez la ejecutes, si la configuración no es correcta, aparecerá un menú que te permitirá variar los

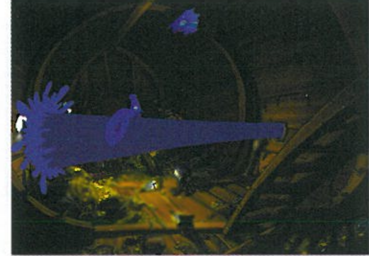


gráficos del programa, sobre todo si cuentas con una tarjeta aceleradora de gráficos 3D. Haz el test para comprobar que esta demo puede funcionar perfectamente con tu tarjeta.

CURSE OF MONKEY ISLAND

La divertida tercera entrega de la saga *Monkey Island* cuenta con una simpatía increíble. Compruébalo con esta demo jugable desde el CD, que cuenta con voces y textos en inglés, pero que te servirá para hacerte a la idea de cómo va el juego. Te recordamos que la versión final está doblada al castellano.







VÍDEO I-WAR

En este *trailer* podrás comprobar las excelencias de este nuevo juego de Ocean. Se trata de un entretenido simulador





espacial en el que deberás volar con diferentes naves a la vez que comercias. Lee el reportaje de Infogrames Ibérica si quieres obtener algo más de información acerca de este título.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Hemos procurado hacer el CD lo más sencillo posible para que no te surja ningún tipo de problema. Si, aun así, necesitas la ayuda del servicio técnico, dirígete a los teléfonos situados más abajo. Debido al elevado número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente los pasos que te indicamos antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. Para que podamos prestarte la ayuda necesaria, cuando llames asegúrate de que tienes el ordenador delante, así como la demo que te falla y el número de la revista.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de
Lunes a Jueves: 16:00 a 18:00
Viernes: 13:00 a 15:00
Teléfono: (91) 6614211
Fax: (91) 6614386

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

Cuando, al introducir el CD, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar" o similar. Si estás en MS-DOS, asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén bien instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. En Windows 95 intenta releer el CD. Puede que, por problemas de transporte y manipulación, el disco esté dañado. En ese caso, envíanoslo directamente a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Óscar Casado)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para ti.

CONSEJOS PARA WINDOWS 95

- Cuando ejecutes nuestro CD, procura salir de todas las aplicaciones que tengas abiertas para liberar el máximo de memoria posible.
- La mayor parte de los programas para Windows 95 necesitan las librerías DirectX para funcionar. Si no las tienes todavía instaladas, en el directorio UTIL\DXSETUP del CD encontrarás la última versión junto a otras utilidades varias.
- Si tras cargar varias demos, el lanzador no responde, sal del él y ejecútalo de nuevo. Ciertas demos dejan información residente que no permite ejecutar otras.

CONSEJOS PARA MS-DOS

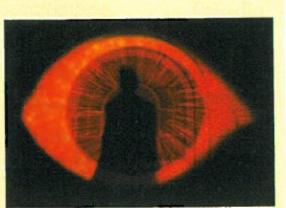
- Si la demo te da un mensaje de memoria insuficiente, configura adecuadamente tu CONFIG.SYS o tu AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa tipo QEMM o MEMMAKER.

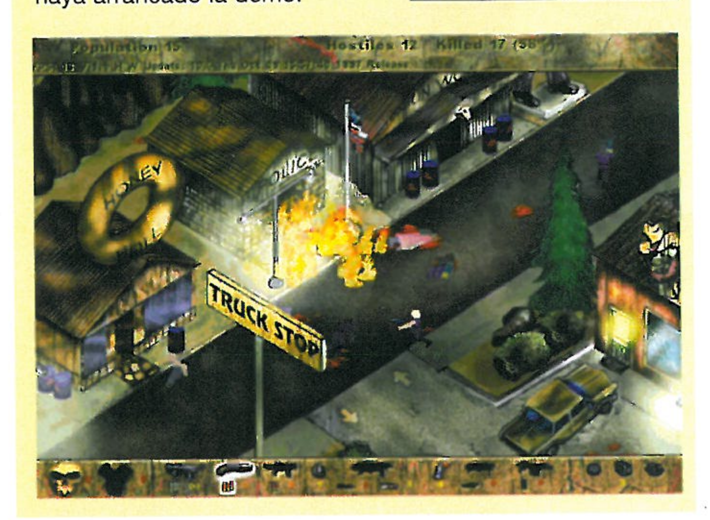
CONTENIDO CD-ROM



POSTAL

Este entretenido juego ha alcanzado un éxito inusitado en Estados Unidos, a pesar de su violencia. Descubre el porqué con esta demo jugable. Nuestro lanzador de demos te conducirá hasta el propio instalador de **Postal**. Cuenta con diversas opciones que deberás configurar una vez haya arrancado la demo.







SUB CULTURE

Dos sorpresas de **Sub Culture** encontrarás este mes en el CD-ROM de PC Player. La primera se refiere a una demo jugable en nuestro idioma, la cual podrás instalar desde el programa al que te conduce nuestro lanzador. La siguiente se refiere a un salvapantallas para tu entorno Windows 95. Éste instala por defecto en el directorio C:\WINDOWS\SYSTEM, pero si tienes el SYSTEM de Windows en otro sitio, deberás indicárselo al instalador.

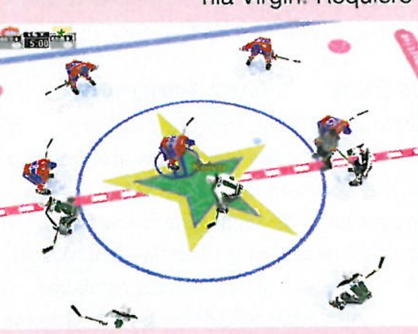






NHL POWERPLAY 98

Dentro del CD-ROM de este mes podrás encontrar una versión reducida de este singular programa de la compañía Virgin. Requiere ser instalado dentro de tu disco duro, por lo que nuestro lanzador te conducirá al programa propio de la demo. Ésta te permite seleccionar tanto modo 2D como 3D. Si tu tarjeta aceleradora de gráficos 3D te produce algún problema al arrancar, entonces selecciona el primero, pero reseteando antes el sistema. De esta manera no debiera darte ningún error. Disfruta, pues, de esta curiosa demo.







UPRISING

Este programa de Studio 3DO cuenta en el CD de este mes con un vídeo en el que podrás ver información acerca del juego y alguna que otra animación. Te ofrecemos, además, una demo jugable del mismo, la cual requiere ser instalada en disco duro para poder funcionar. Nuestro lanzador te conducirá inmediatamente al instalador propio de la misma sin ningún problema.



STEEL PANTHERS III

Nuestro lanzador de demos te conducirá al instalador propio de esta demo de la tercera entrega de la conocida saga estratégica de SSI. Se trata de un juego para DOS y, aunque no debieras tener ningún problema para jugar desde Windows 95, si esto ocurriera, ejecútala en modo DOS real. El instalador se llama INSTALL.EXE y se encuentra en el directorio SP3 del raíz del CD-ROM.



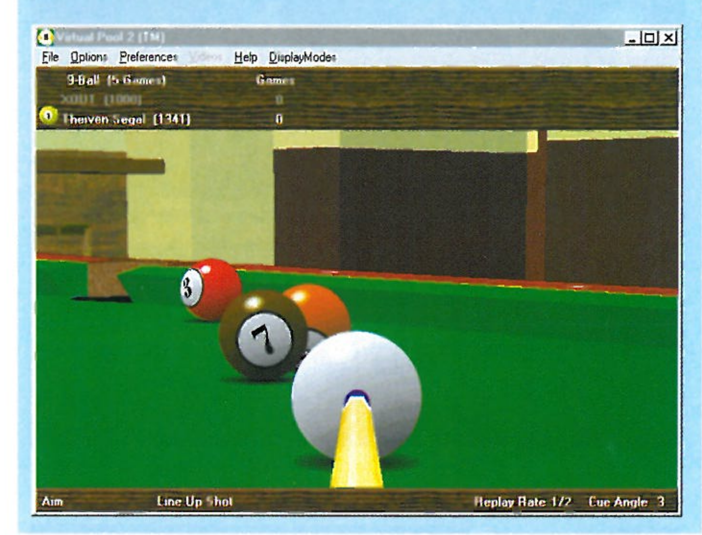




VIRTUAL POOL 2

La demo de la segunda entrega del divertido juego de billar de las compañías Interplay y Celeris te permite jugar con una versión reducida del programa. Requiere ser instalada dentro de disco duro para funcionar (nuestro lanzador te conduce hasta su propio instalador). Una vez la ejecutes, en el menú de opciones podrás variar muchos parámetros gráficos.

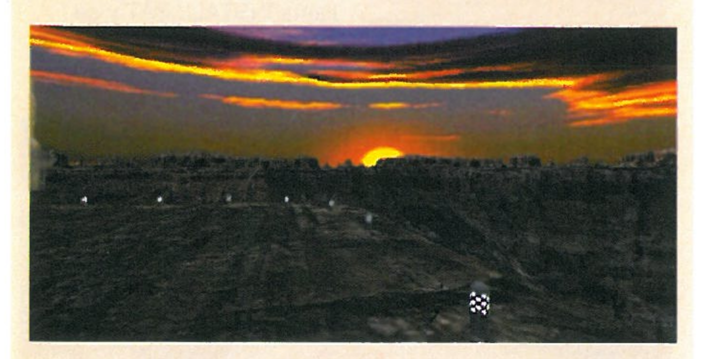






ZORK GRAND INQUISITOR

La saga Zork parece no tener fin. Esta última entrega es para Windows 95, y su demo, que te ofrecemos este mes en nuestro CD, debe ser instalada en disco duro para funcionar. Nuestro lanzador te conducirá hasta el propio instalador de la demo, por lo que no debieras tener ningún problema para probarla.





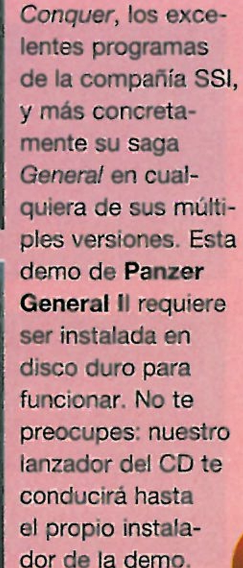




PANZER GENERAL II

La estrategia, uno de los grandes géneros del mundo del software de entretenimiento, cada día tiene más adeptos. Gran parte de culpa la tienen, además de la escuela creada a partir de *Command & Conquer*, los excelentes programas de la compañía SSI, y más concretamente su saga *General* en cualquiera de sus múltiples versiones. Esta demo de **Panzer General II** requiere ser instalada en disco duro para funcionar. No te preocupes: nuestro lanzador del CD te conducirá hasta el propio instalador de la demo.







CONTENIDO CD-ROM



BLADE RUNNER

Este genial programa de Westwood Studios está basado en el no menos genial libro de Philip K. Dick y en la película de Ridley Scott. Puedes descubrir las diferencias entre los tres gracias a estos dos vídeos, que incluimos en el CD-ROM y que te darán una visión global del programa. Ejecútalos desde el lanzador de demos.





G.T.A.

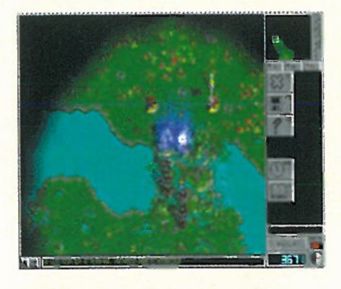
Necesitas 25 Mb de espacio libre dentro de tu disco duro C para poder utilizar esta demo. Nuestro propio lanzador se encargará de instalarla en el mismo. Nada más acabada la instalación, podrás ejecutar el fichero que te conduce hasta esta completa demo. Podrás seleccionar opciones y configuración y después jugar durante un tiempo reducido.

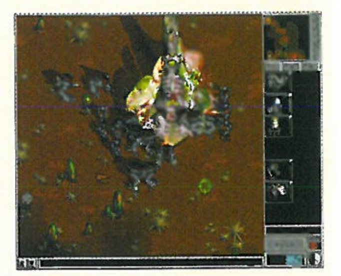




DARK COLONY

Los amantes de los juegos de estrategia, que cada vez son más, quedarán encantados con este interesante "clon" de *Command & Conquer*, esta vez ambientado en un mundo futuro. Nuestro lanzador de demos te conducirá hasta el instalador propio de la demo (requiere espacio en disco duro). Hemos detectado que, con esta demo, es necesario reiniciar Windows después de haber jugado para arrancar otra demo desde el lanzador.











SCREAMER RALLY

Nuestro lanzador de demos te conducirá al instalador propio de esta demo de la tercera entrega de la conocida saga *Screamer*, en esta ocasión centrada en el mundo de los rallies. Se trata de un programa creado para MS-DOS. Aunque no debieras tener ningún problema para jugar desde Windows 95, si esto ocurriera, ejecútala en modo MS-DOS real. El instalador de la demo se llama INSTALL.BAT y se encuentra en el directorio SRALLY del raíz del CD.





Actualiza tu tarjeta de sonido y saca partido del cambio
Busca los bonos de esta promoción en el interior de la caja de tu nueva tarjeta AWE64 Gold

¡Entra en acción! ¡Únete a Creative®!

¿Estás fuera de juego?

La gama de productos de actualización de Creative funcionan magníficamente entre sí para transformar tu PC actual en una experiencia de juegos sobrecogedora y apasionante, de forma fácil y asequible. ***Sonidos arrolladores. Gráficos deslumbrantes en alta velocidad. ¡Totalmente sorprendente! ¡Totalmente adictivo!***

Escucha el sonido más realista disponible hoy en dia con la tantas veces premiada ***Sound Blaster® AWE64® Gold***, gracias a las insuperables muestras SoundFont y la absorbente ***E-mu® 3D Positional Audio***.

Pon al alcance de tus manos y oídos, infinitos ejemplos de muestras personalizadas aprovechando los 4MB de memoria RAM en placa, ampliables hasta 28MB.
Esta impresionante tarjeta de sonido proporciona una increible calidad sonora con 64 voces simultáneas y una brillante calidad de Tabla de Ondas anteriormente disponible únicamente en caros productos profesionales de gama alta.

Disfruta al máximo con los juegos basados en vídeo intensivo con el ***Kit de Actualización PC-DVD Encore™ Dxr2***, que incluye una unidad DVD de segunda generación y de alto rendimiento. Entra en el apasionante mundo de los juegos en 3D con ***Graphics Blaster™ Exxtreme™***, la actualización de gráficos definitiva por su rendimiento, prestaciones y funciones disponibles. Rodéate del mejor sonido con ***SoundWorks™ CSW200™***, el sistema de altavoces de tres elementos.

Actualízate con Creative hoy mismo para disfrutar tanto de tus aplicaciones y títulos actuales como los futuros. ¡No te reconocerás ni a tí mismo ni a tu PC!

¡Y te lo decimos en serio!





Sound Blaster AWE64 Gold

Simplemente la mejor tarjeta de sonido disponible por prestaciones, precio y compatibilidad con más aplicaciones que cualquier otra tarjeta de sonido existente.



Kit Actualización PC-DVD Encore

Únete a la revolución de los juegos en DVD con esta tecnología avanzada a su tiempo.



Graphics Blaster Exxtreme

Obtén la misma calidad superior en rendimiento, realismo y definición de imagen a la que estás acostumbrado con nuestros productos de sonido, con esta solución de gráficos en 3D.



SoundWorks CSW200

Saca el máximo partido a tu AWE64 Gold con este sistema compacto de altavoces de alta calidad para PC compuesto por tres elementos.

Los complementos más avanzados para tu PC



Visita nuestro Web Site: www.cle.creaf.com/europe/sp.html

Mayoristas autorizados: Computer 2000, Ingram Micro, Sintronic, UMD, Actebis, Compumarket.

Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 7.031 - 08080 Barcelona**

Nombre .... Apellidos ....
Dirección ....
Código Postal .... Población ....

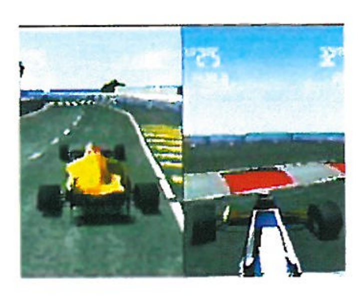
PCPLAY/JUEGO





FORMULA 1 '97

Psygnosis está trabajando en la próxima versión de *Formula 1*. Se trata de la edición del '97, aunque en España sale en el 98. Mejora ampliamente los gráficos y las opciones de la anterior. Podrás jugar a pantalla partida contra un amigo o por red contra más gente. Los equipos y corredores han sido actualizados.



M.A.X. 2

Interplay pronto lanzará al mercado la segunda entrega de su excepcional juego de estrategia por turnos (o en tiempo real, según prefiera el jugador), con bastantes mejoras que destacar. Así, **Mechanized Assault & Exploration 2**, más conocido por **M.A.X. 2**, ofrece un nuevo *scroll parallax* de los escenarios, así como un terreno puramente 3D. Es decir, las unidades serán vistas más grandes o más pequeñas, según su altura en pantalla. Otra mejora espectacular es la del menú en pantalla,



que cuenta con un efecto que hace que al pasar el ratón parezca que tocas una superficie de cristal líquido. En lo que se refiere a la jugabilidad, ahora está mucho más equilibrada, y pueden jugar hasta seis personas por red en un mismo escenario. Estará disponible en breve y seguro que es un bombazo, como la primera entrega.





NUEVOS TAMAGOTCHI

La madre de la criatura que más furor ha causado entre adolescentes e infantes durante estos últimos meses, Aki Maita, ha estado en Madrid presentando la nueva serie de Tamagotchis y hablando de sus nuevos proyectos. Entre éstos se encuentran el Tamagotchi Angel y el Tamagotchi Digimon, que no tardarán mucho en verse materializados. Bandai ataca de nuevo con una nueva campaña publicitaria que espera verse reflejada en cifras de ventas de estas arrolladoras mascotas virtuales.



COMMANDOS DE PYRO STUDIOS

Una nueva compañía programadora española se está abriendo camino en el mercado. Y, por el momento, lo está haciendo con muy buen pie. Su nombre es Pyro Studios (no debes perderlo de vista) y, dado el estado actual del software lúdico español, que se debate entre simuladores de fútbol y programas basura, su futuro es prometedor. La calidad del programa con el que dan comienzo a su vida, que esperamos sea muy larga, se presume muy alta. Las imágenes que hemos podido ver, al menos son excelentes.

Se trata de un programa de estrategia con tintes de simulación. Deudor de títulos como *Red Alert* y *Syndicate*, está ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Debes tomar el control de un grupo de hombres (un comando) que se enfrenta a diferentes misiones en varios frentes.





La conocida compañía española Proein, S. A. se va a encargar de la distribución del programa en nuestro país,





y parece ser que la empresa Eidos Interactive cubrirá por ahora el resto de Europa. Se espera que aparezca en la primavera de 1998. Como ves, se están preocupando de hacer las cosas a lo grande. Todos esperamos que sigan por este mismo camino. Prepárate para cruzar las líneas enemigas, ya que se trata de un título que tiene una pinta increíble.

PRIMAX SCAN &...

Primax está comercializando unos curiosos productos dirigidos a los pequeños de la casa. Es una serie que te permite utilizar el escaneo de cualquier imagen con los más diversos objetivos.

En **Scan & Puzzle** puedes convertir en *puzzle* cualquier imagen y divertirte componiéndolo. Con **Scan & X-Stitch** te permiten demostrar tus habilidades con aguja e hilo, produciendo tus propios bordados con las imágenes que tú elijas. Por último, con **Scan & Colour** puedes convertir en dibujos para colorear las imágenes que quieras.



Como ves, son unos títulos creados para niños, aunque estamos seguros que alguno de los mayores también los utilizará para tratar algunas de sus fotos favoritas...

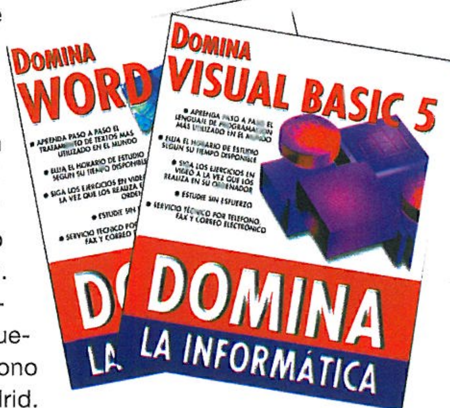




DOMINA WORD 97 Y VISUAL BASIC 5

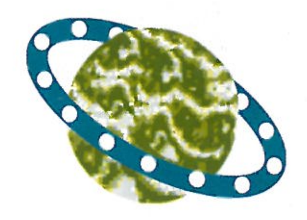
Dentro de su serie Domina la Informática, Abeto Editorial publica dos nuevos productos multimedia que te muestran los intersticios del procesador de textos de Microsoft y del lenguaje de programación Visual Basic en su versión 5.

Estos productos te permiten aprender paso a paso y con facilidad todo lo que necesitas para dominar tanto el procesador como el lenguaje de programación. Tú mismo eliges el horario en el que vas a realizar tu estudio; además, puedes seguir los ejercicios en vídeo al mismo tiempo que los realizas en el ordenador.



Esta serie está respaldada por un servicio técnico al que puedes llegar por teléfono, fax o correo electrónico. Para más información o pedidos, puedes llamar al teléfono 661 42 11 de Madrid.

Ciclo



INTERNET
LA NUEVA REVOLUCIÓN SOCIAL

- Día 14 de enero "¿Qué es Internet?"
  Por D. Antonio Ferrer (Tower Communications)
- Día 22 de enero "Familia e Internet"
  Por D: José Rodrigo Vigil (Ciberaula)
- Día 29 de enero "El futuro de Internet"
  Por D: Enrique Pareja (Servicom)
- Día 5 de febrero "Vender en Internet ¿realidad o utopía?"
  Por D. Raúl de la Cruz (DoubleClick Iberoamérica)
- Día 12 de febrero "La importancia de Internet en las pequeñas empresas"
  Por D. Julián de Cabo (Instituto de empresa, Consorcio para el desarrollo tecnológico de las Pymes)

Hora: **19: 30 horas.**
Lugar: **Crisol**
C/ Galileo 110.
Madrid

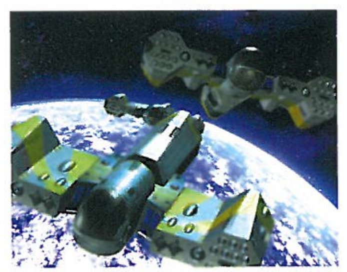
Al final de cada conferencia se abrirá un coloquio con el público asistente.
Se entregarán ejemplares gratuitos de la revista -Super Net Magazine-
Demostraciones de navegación en pantalla gigante.
Asistencia gratuita.
Información Tfno.: (91) 661 42 11












WING COMMANDER PROPHECY

COMPAÑÍA: ORIGIN ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

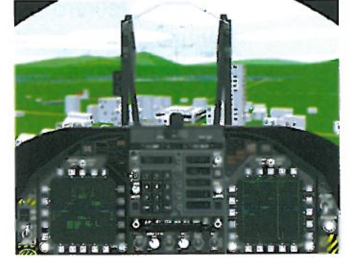
Los grandes títulos, como la saga *Wing Commander*, nunca tienen fin en el corazón de los usuarios. Tras esta bonita y "poco vista" reflexión, debemos decir que esta fenomenal saga tampoco tiene fin en las tiendas de videojuegos.

Ahora le toca el turno a la quinta entrega del programa, y los cambios sufridos son bastantes. En efecto, no sólo se aprovechan al máximo las nuevas tarjetas aceleradoras 3D en el apartado gráfico, sino que la historia cambia radicalmente.

Chris Roberts (el inspirador original de la saga) se ha ido a Microsoft y, además, han querido dotar de un aire nuevo a este gran clásico. Ahora los malos no son ya los extintos Kilrathi, ni los miembros de la Confederación, sino una infame raza de



aliens que quiere hacerse con el poder de la galaxia. El mes que viene os informaremos más acerca de este título.

F-A 18 HORNET

COMPAÑÍA: EMPIRE ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA

Los simuladores de vuelo de Empire siempre han sido garantía de calidad. Así, títulos como *Flying Corps* calaron hondo en nosotros. Con **F-A 18 Hornet** ocurrirá lo mismo.

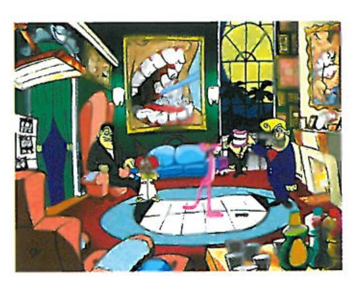
Los gráficos son sencillos, aunque espectaculares, y la acción, al tratarse de un caza moderno, nos invita a participar en acciones en países bastante conocidos por los conflictos actuales.




PINK PANTHER 2

COMPAÑÍA: DREAMBOX ● DISTRIBUIDOR: ERBE

Los más pequeños de la casa están de suerte. Regresan las divertidas aventuras de la Pantera Rosa, que ya hicieran aparición hace unos cuantos meses. Este cómic, con su especial sentido del humor, ha sabido sobrevivir al tiempo en los más diversos medios, penetrando incluso en el mundo de la hostelería y, claro, en el de los videojuegos. La nueva aventura tiene el sobrenombre de **Abracadabra Rosa**, y nos invita a explorar la mansión de un extraño mago. Se trata de una aventura gráfica clásica, del estilo de las grandes de LucasArts o de Sierra On-Line, pero adaptada al gusto de los más pequeños.

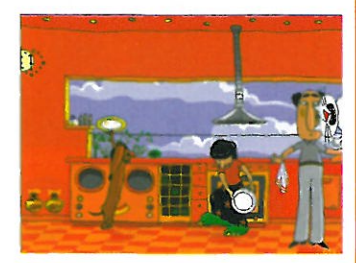




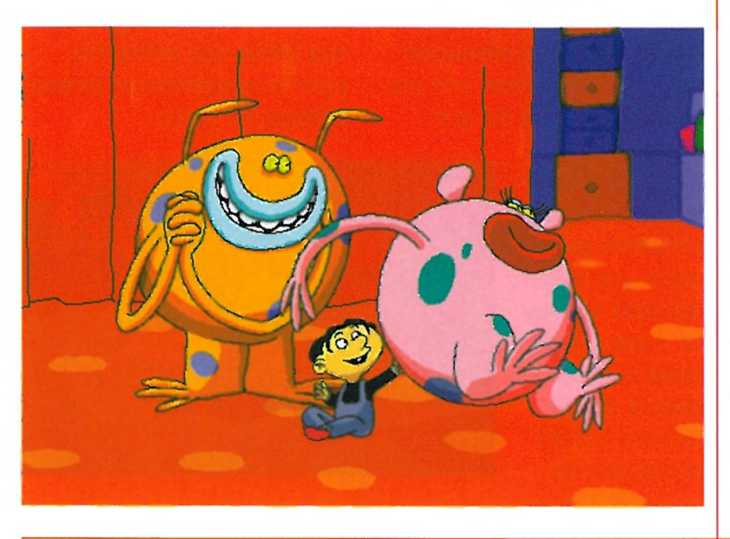

COSMIC FAMILY

COMPAÑÍA: UBI SOFT ● DISTRIBUIDOR: UBI SOFT

Los juegos educativos suelen recibir severos varapalos en nuestra revista, ya que, aunque son para niños pequeños, suelen estar bastante mal hechos. Ya se sabe: unos cuantos avispados se aprovechan de que los niños no entienden. No es el caso de **Cosmic Family** de Ubi Soft. Aparte de estar realizado con unos



gráficos impresionantes, invita al usuario a participar una y otra vez en la vida de esta peculiar familia.





POLITIKA

COMPAÑÍA: MINDSCAPE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S. A.

Estrategia pura y dura es la que nos ofrece este título realizado por la compañía RedStorm para Mindscape. Deberemos controlar los designios de una Rusia en franca crisis, prestando atención especial a los asuntos económicos y políticos. Así, deberemos tener cuidado con nuestros rivales,



que también quieren alzarse con el poder a cualquier precio, por alto que sea.

F-22 RAPTOR

COMPAÑÍA: NOVALOGIC ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Si te gustó *F-22 Lightning II*, la nueva entrega, realizada por la compañía Novalogic, liderada por John García, es todavía mejor. Los gráficos de los aviones que planean



por los intrincados senderos del programa son bastante mejores. Esto es así porque Lockheed Martin, creadora de los F-22, ha participado activamente en el proyecto de este juego, en virtud del acuerdo que alcanzaron el año pasado.

Las variaciones en otros aspectos no son en realidad muy significativas, si exceptuamos la inclusión del software gratuito de NovaWorld, el servidor para juegos en red de Novalogic.



Dentro de éste podrás enfrentarte a jugadores de todo el mundo con tu caza de combate para convertirte en el mejor piloto del planeta. Próximamente volveremos a hablarte de un simulador que promete mucho.







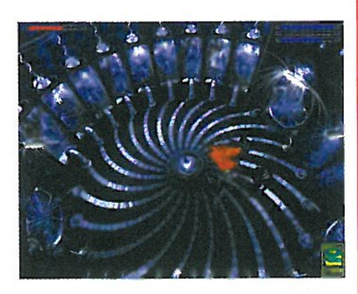


PREVIEW

MEN IN BLACK

COMPAÑÍA: GREMLIN ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA

La película protagonizada por los actores Will Smith y Tommy Lee Jones, y basada en los misteriosos Hombres de Negro, los agentes que nos libran de los supuestos invasores extraterrestres del planeta, ya tiene videojuego propio. Desde que oímos hablar de la película esperábamos que esto ocurriera, y en breve estará entre nosotros. Se trata de una curiosa aventura gráfica de la compañía SouthPeak Interactive, distribuida en Europa por Gremlin, que nos permitirá ponernos en la piel de estos valientes hombres.







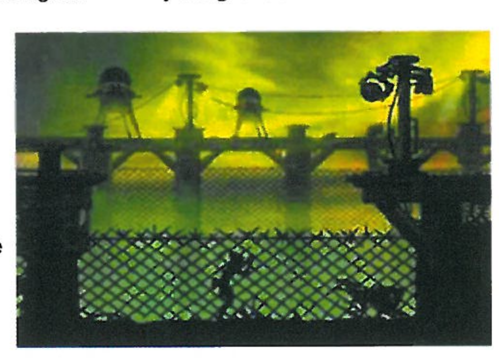




ABE'S ODDISSEY

COMPAÑÍA: GT INTERACTIVE ● DISTRIBUIDOR: NEW SOFTWARE

Este programa ya lleva algún tiempo rondando por las consolas Sony Playstation. Se trata de una inteligente combinación de "juego de pensar" con plataformas al estilo del gran clásico *Prince of Persia*. En él controlaremos a un simpático personajillo que se ve obligado a rescatar a sus congéneres a la vez que escapa de una futurista prisión conservera de carne. No tienes que esforzarte mucho para imaginar de quién es la carne que se utiliza como conserva. De modo que tienes que esforzarte para no convertirte en picado y magro de cerdo...





SHADOWMASTER

COMPAÑÍA: PSYGNOSIS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

En el panorama lúdico no puede faltar, desde luego, un arcade tridimensional que siga las pautas marcadas por *Doom*. Los señores de Psygnosis se han encargado en esta ocasión de realizar este entretenido programa. Lo más destacado del mismo son los escenarios en los que transcurre la acción, sobre todo por sus efectos de luces, en caso de que tengas aceleradora 3D.



SHANGHAI DINASTY

COMPAÑÍA: ACTIVISION ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S. A.

Shanghai, clásico entre los clásicos asiáticos, vuelve a sus orígenes en este título. En efecto, en él, además de disfrutar del tipo de juego habitual, que está cuajado de animaciones, puedes practicar con el juego en el que se basó, el Mahjong. Los conocedores de los rudimentos de este juego sabrán disfrutar de él.



FINAL LIBERATION

COMPAÑÍA: SSI ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S. A.



Si has jugado con el título de tablero *Warhammer Epic 40.000*, debes saber que ésta es la versión para ordenador del mismo. En ella tendrás que controlar los designios de nuestra corporación para llevarla al frente de todas las que están en disputa por el planeta Tierra. Esta versión, creada por la compañía SSI, es una hábil combinación de tablero, rol y estrategia, por lo que los seguidores de los tres géneros quedarán encantados con este título. No lo perdáis de vista, pues está a punto de estar entre nosotros.







PROJECT PARADISE

COMPAÑÍA: ALTERNATIVE ● DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE

Visto desde una perspectiva cenital isométrica, al estilo de excelentes juegos como *Take no Prisoners* de Red Orb, y *Mageslayer* de GT Interactive, mantiene el ritmo de los arcades frenéticos.

Aunque con gráficos de inferior calidad a los títulos anteriormente mencionados, este programa de la casa Alternative Software mantiene toda la acción, con algunos de los enemigos más horribles del momento.



G-POLICE

Psygnosis nos sorprende con cada nuevo título que saca al mercado. Ahora le ha tocado el turno a un excelente arcade futurista en el que tu difícil misión es ejercer de policía a bordo de una poderosa aeronave.

Mucho ha cambiado la Tierra en estos últimos tiempos. Las guerra nucleares entre países, tanto en nuestro planeta como en el espacio, han provocado que la población superviviente construya gigantescas naves espaciales para trasladarse a Calisto, la enorme luna de Saturno, conocida por su posible habitabilidad y la ingente cantidad de recursos naturales. Una vez allí, el resto es coser y cantar. Una colonia por aquí, una cúpula por allá... y la civilización vuelve a tomar conciencia de sí misma, muy alejada de su planeta de origen.





Pero, como ha ocurrido desde tiempos inmemoriales en la humanidad, siempre habrá elementos criminales que lograrán destruir una convivencia pacífica.

Para combatir las nuevas lacras, se creó la G-Police. Tú eres Jeff Slater y te uniste a esa fuerza justiciera con la intención de vengar la muerte de tu hermana a manos de una banda callejera. Para solventar el misterio, nada mejor que servir como piloto de la G-Police, patrullando los peligrosos mundos de Calisto. Debes eliminar futuristas bandas urbanas, luchando entre los fuegos de poderosas corporaciones y ejerciendo de espía en algunas ocasiones.

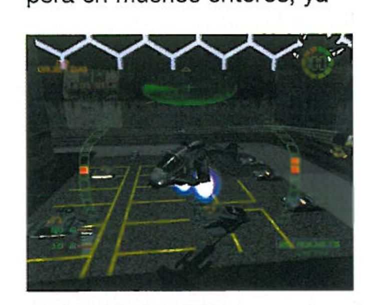
RECOMENDADO

Todo ello a bordo de la mejor aeronave inventada nunca, con bombas de mil kilogramos, láseres industriales y misiles ultra-rápidos. ¿Estás preparado para llevar a cabo esta misión?

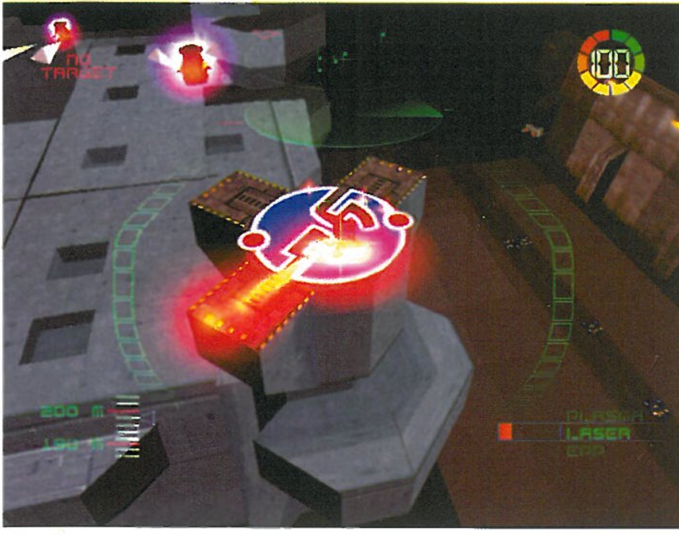
Como ya habrás podido suponer, tu objetivo es controlar la nave para enfrentarte a los malos. Este ingenio cuenta con las últimas tecnologías, y el ordenador de a bordo te irá informando de la misión que debes realizar. Si piensas que controlar una nave de estas características es difícil, puedes acudir a las misiones de entrenamiento específico, con las que aprenderás todos sus secretos.

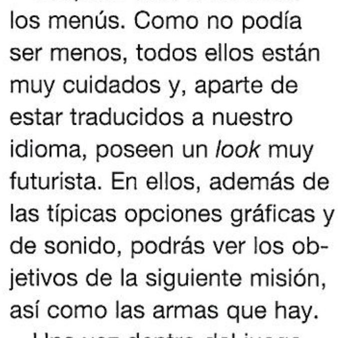
Por si las cinco fases de entrenamiento y las quince misiones, bastante complicadas, por cierto, te parecen poco, los señores de Psygnosis han incluido varias secretas, como no podía ser menos.

Gráficamente el juego es impresionante en todos los sentidos. Proveniente del original creado para la consola Playstation de Sony, la supera en muchos enteros, ya



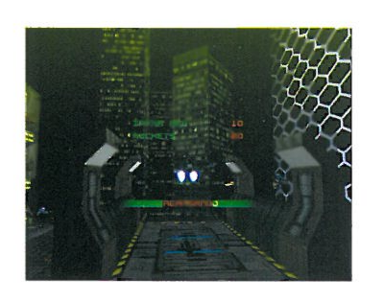






que cuenta con resoluciones que varían desde 320x200... hasta lo que aguante tu tarjeta. Es decir, con una tarjeta profesional se pueden obtener resoluciones de más de 1.600x1.200. Bastante más de lo que puede ofrecer una consola de 32 *bits*, por muy potente que sea.

Para empezar, los vídeos MPEG que incluyen las presentaciones e *intros* "renderizadas" son francamente impresionantes. Los señores de Psygnosis siempre han trabajado muy bien con el *render*, y eso es algo que se nota. Tanto la historia del principio (que dura más de veinte minutos...) como los *briefings* que aparecen antes de cada misión han sido trabajados hasta el último detalle. Si además cuentas con un procesador MMX, podrás ver los mismos optimizados a pantalla completa y sin saltos, lo cual es una gozada.





Después está el tema de los menús. Como no podía ser menos, todos ellos están muy cuidados y, aparte de estar traducidos a nuestro idioma, poseen un *look* muy futurista. En ellos, además de las típicas opciones gráficas y de sonido, podrás ver los objetivos de la siguiente misión, así como las armas que hay.

Una vez dentro del juego serás testigo de un impresionante espectáculo. La ciudad estará rendida bajo tus pies





en un ambiente muy parecido al de la película *Blade Runner*, cuyo juego también comentamos este mes. Podrás ver la nave desde diferentes cámaras. Las más espectaculares son la que sigue a la nave y la del interior de la cabina, sobre todo si posees un *joystick* que permita cambiar la posición de la cabeza, tipo Sidewinder Pro o Thunderforce. Hablando de *joysticks*, si posees un Sidewinder ForceFeedback Pro, éste vibrará, golpeará y se moverá por cada impacto, misil o balazo que recibas.

Volviendo a los gráficos, quedarás impresionado por lo que verás. Hay efectos de luz por todas partes, fuegos, explosiones, cientos de naves y coches circulando por la ciudad... Pero lo mejor de todo esto son las armas. Las hay de todos los tipos, y formas: misiles, láseres, bombas... y



ALTERNATIVAS



AHX-1
GT Interactive•New Software Center
Simulador de helicóptero futurista de bastante peor estofa.



UPRISING
Studio 3DO•Proein, S.A.
Otra nave del futuro que debes controlar para vencer.



BLADE RUNNER
Westwood•Virgin
El mejor ambiente futurista en una aventura impresionante.









todas ellas con una impresionante característica en común: los mejores efectos de luz que se han visto en un juego para PC.

Esto se debe al uso de tarjetas aceleradoras 3D. Aunque la mayoría de nuevos juegos ofrecen soporte para este tipo de hardware, hasta ahora no había visto un juego que aprovechara tanto su potencia, como ocurre con **G-Police**. Los programadores de Psygnosis han realizado un juego alucinante, que además soporta casi todos los estándares del sector: 3Dfx, Nvidia, PowerVR, Rage, Rendition Verite, o Permedia 2. El noventa por ciento de las tarjetas cuenta con uno de estos *chipsets*, de modo que tienes asegurada la diversión, a menos que tengas una tarjeta extraña, sacada de las profundidades de los mercados clónicos asiáticos.

Por si eso fuera poco, si cuentas con una tarjeta AGP en Pentium II (échale un vistazo al artículo que hicimos acerca de estas tarjetas en el número anterior), podrás jugar con una versión optimizada que aprovecha plenamente la capacidad de estas tarjetas de utilizar recursos del sistema en beneficio propio. Si no tienes una tarjeta 3D, también podrás ver los efectos pero, por supuesto, perderás su suavizado, la niebla y demás características que hacen de **G-Police** una obra maestra.

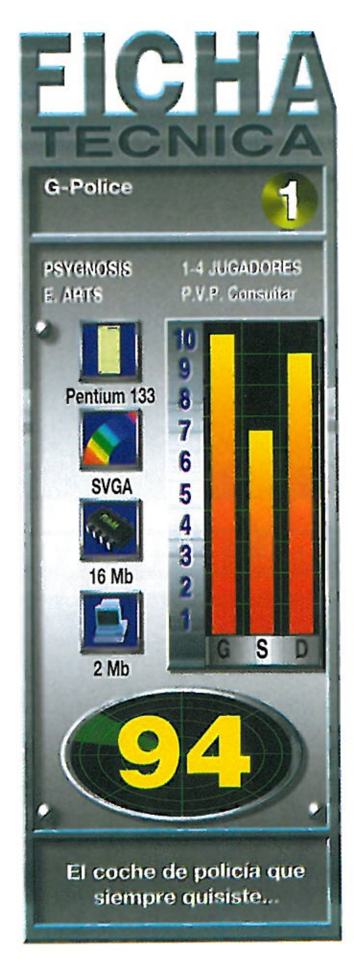
El sonido también debe ser destacado, por buenas y por malas razones. La música es impresionante y los efectos sonoros increíbles, pero la voz de la presentación es lo más insulso que he oído en mi vida. Una lástima, porque el vídeo es muy bueno. Menos mal que las voces, una vez dentro del juego, se salvan un poco.

Aparte de las voces de la presentación, el mayor problema del programa son sus elevadas especificaciones técnicas. Como procesador mínimo pide un Pentium 133 y como recomendado un 166. Al ver los gráficos se nota el porqué; de todos modos, con resoluciones 320x200 pueden jugar equipos menores.

Eso sí, la gracia del juego es verlo en Super VGA y con la resolución más alta posible. Un buen detalle, poco visto hoy en día, es que únicamente requiere dos *megas* de espacio libre en disco duro, al contrario de los "cienes y cienes" de *megas* que nos piden juegos de similar categoría.

En resumen, se trata sin duda de un excepcional arcade lo mires por donde lo mires. Más de uno comenzará a pensarse la idea de actualizar su ordenador o comprar una tarjeta aceleradora 3D tras ver este juego. Esperemos que nuestro "programador favorito" de Psygnosis, el español Carlos Ulloa, siga teniendo que ver con títulos tan apasionantes como éste. Pásate por la página web de este juego en Internet si quieres recibir aún más información sobre él: *http://www.gpolice.com/*

D. GOZALO




F1 Racing
SIMULATION
GRÁFICOS 3D EN TIEMPO REAL
Una conducción muy realista, boxes en 3d, colisiones reales,...
REALISMO EXTREMO
Más de 30 opciones para la configuración real del cuadro de mandos de todos los coches de carreras oficiales de la temporada pasada, mensajes de radio desde boxes e imágenes por TV de la FOCA.
CARRERAS CON DIVERSIÓN AL MÁXIMO
Modo Multijugador para competiciones a traves de una red local, pantalla dividida. Formación tutorial y 3 niveles de carrera diferentes.
3Dfx
UN SIMULADOR OFICIAL DE LA FIA™ 1996
© 1997, Ubi Soft Entertainment / Gestaltung: René Wingerath, Monheim am Rhein
CD-ROM PC
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
UBI SOFT S.A.
Plaza de la Unión 1
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.com/spain/
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

SCREAMER RALLY

El motor ruge. El coche vibra y parece que se rompe en cada curva. El polvo cubre el parabrisas. En cada curva, el público te anima con sus aplausos.

La serie de carreras de coches *Screamer* ha dejado las carreteras asfaltadas para pasar a los caminos de tierra. En esta nueva edición las carreras se desarrollan a borde de rallies, por pedregosos e irregulares caminos, que harán que el coche bote hasta parecer que vuelca.

Estas carreras se podrán desarrollar por todo el mundo, desde China hasta Italia. Cada localización tiene escenarios representativos del país. Hay un total de siete circuitos, aunque al principio sólo podrás correr en tres. Según ganes las diferentes ligas, tendrás acceso a nuevas carreteras. Dependiendo del país, variará la dificultad, tanto en el trazado, con curvas e irregularidades, como en la inteligencia de los rivales.

Los gráficos (coches, escenarios y carretera) están completamente realizados en tres dimensiones. Debido a esto, acepta y recomienda el uso de una tarjeta aceleradora 3Dfx, pues con ésta correrás en alta resolución y con 16 *bits* de color... suavemente. Si no dispones de una, necesitarás una gran potencia de microprocesador para igualar las prestaciones. Estos gráficos 3D algunas veces tienen pequeños fallos en la unión de los polígonos, con lo que aparecen un poco huecos en la carretera.

Permiten la opción de multijugador en diversas modalidades. La principal es la de pantalla partida, por la cual podrán jugar dos personas en el mismo ordenador y teclado, pues el programa parte la pantalla de juego horizontalmente en dos mitades. También reconoce la unión de diversos ordenadores a través de red local o módem.

Las carreras se agrupan en tres posibilidades. Puedes elegir el modo arcade, en el que seleccionas un circuito y un coche de entre los cuatro posibles (número que aumenta según ganes ligas); con ello te lanzas a competir contra varios oponentes por la victoria. Para entrenar e ir conociendo los circuitos, nada mejor que la contrarreloj, en la que tu único enemigo es el reloj, que contará de manera inexorable el tiempo que tardas en realizar el recorrido.

Para competir contra ti mismo, puedes activar el coche fantasma, que realizará el recorrido como lo hiciste en tu mejor carrera. El problema es que este coche fantasma es muy sólido y, aunque no te puedas chocar con él, a veces puede despistarte y sacarte de la carretera.

Una vez te sientas seguro de ti mismo, podrás afrontar los duros campeonatos, en los que habrás de recorrer todo el mundo consiguiendo puntos a base de ganar las carreras. Según avances,



competirás en nuevos lugares, añadiendo cada uno de ellos nuevas dificultades y bellos escenarios.

El control del coche es aceptable, aunque algunas veces parece que no puede frenar bien o se pasa de frenada; resulta complicado apurar en las curvas.

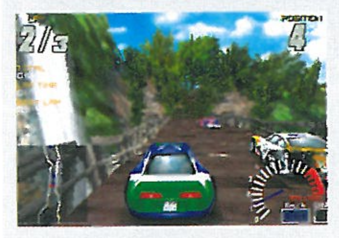
A. VEGAS







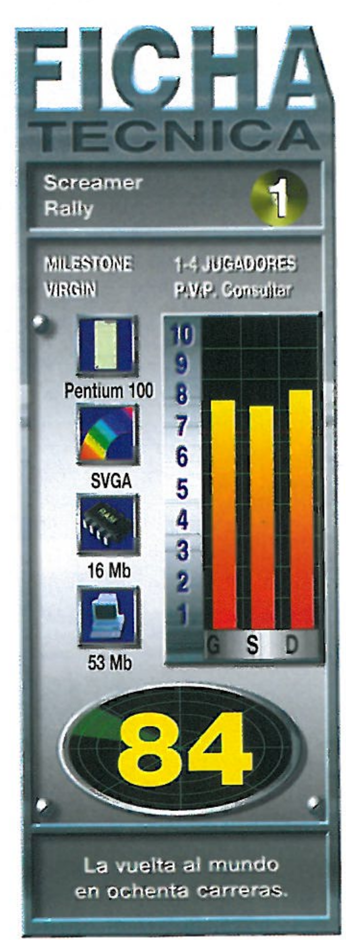
ALTERNATIVAS



SCREAMER 2
Virgin•Virgin
Anterior versión de la formidable saga *Screamer*.

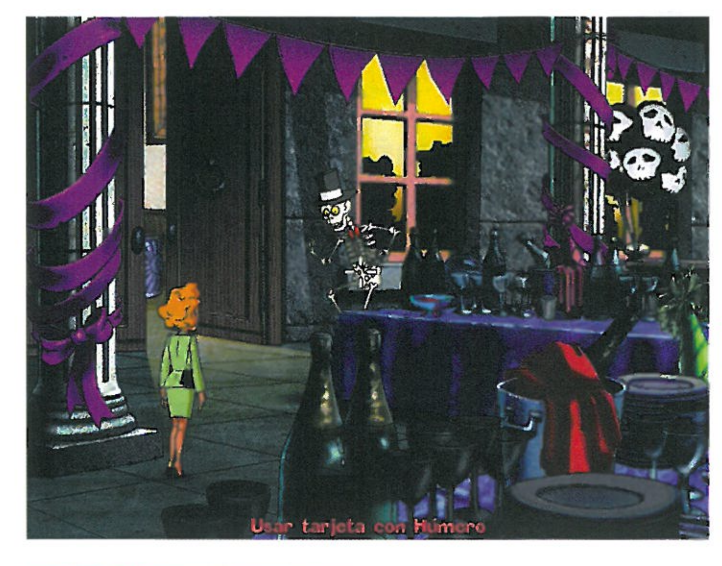


NEED FOR SPEED II
EA Studios•Electronic Arts
Más carreras 3D por todo el mundo, pero de otra compañía.



HOLLYWOOD MONSTERS

El Hollywood de ensueño de los lejanos años cincuenta está cargado de extrañas criaturas del más allá..., que ahora están más acá, mucho más cerca de nosotros, con este sólido título de Dinamic.

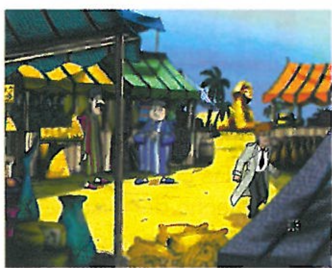


Salvo la obligada excepción que confirma la regla, como *Broken Sword II* o *Riven*, lo cierto es que los últimos tiempos no han sido muy favorables a las aventuras gráficas. Un poco de frescura, en este caso a la española, no viene mal a un género un poco "amuermado".

Ha sido un lento proceso de aprendizaje pero, finalmente, hay algunas compañías patrias, como Dinamic Multimedia, que han conseguido memorizar el abecé del software de entretenimiento. Fruto de su laborioso trabajo es el rotundo éxito en nuestro país de un título como *PC Fútbol*; y también, por supuesto, esta divertida videoaventura, programada por los chicos de Pendulo Studios, cuyo anterior producto ya anunciaba su trayectoria: *Igor: Objetivo Ukacohonia*.

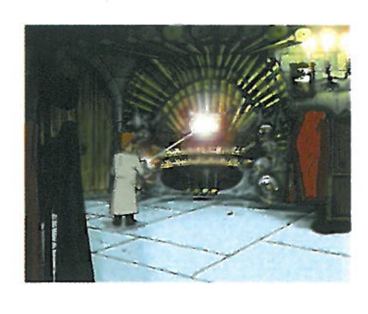


Hollywood Monsters está ambientado en La Meca del cine, allá por los años cincuenta. Al parecer, el desgraciado Frankenstein ha desaparecido misteriosamente. Tú asumes el papel de la reportera Sue, que ha llegado a la ciudad con la intención de cubrir la Ceremonia de Entrega de los Premios de la Academia Cinematográfica a los Monstruos Actores. La noticia para el diario The Quill acaba por ser mucho más interesante de lo que parece. Más adelante se le unirá un compañero que también quedará bajo tu control.



El programa está cuajado de toques hispanos y conversaciones de doble sentido. Por si fuera poco, la banda sonora está encabezada por un tema de La Unión, un grupo de amplia resonancia en nuestro país. Las voces están perfectamente caracterizadas y los efectos especiales de sonido son de elevada calidad.

Los gráficos no se quedan atrás. Desde la introducción, el programa está repleto de animaciones. Todas ellas siguen el clásico estilo de dibujos animados que tanto encanto puede tener. Pero, contra la costumbre en nuestro país, no son en absoluto chapuceros. Hay momentos de las animaciones en que tienes la impresión de estar en un entorno 3D, y eso lo dice todo. Los escenarios, todos ellos Super VGA, mantienen el elevado nivel de los vídeos. Un aspecto que destaca en gran medida, sobre todo si tenemos en cuenta el bajo nivel de otros programas españoles similares, como el malogrado *Dráscula*.



Hollywood Monsters es, pues, una excelente videoaventura que gustará a todos los amantes del género; posee sentido del humor, dificultad ajustada y calidad a raudales. Y, además, su precio es más que asequible.

D. Melguizo

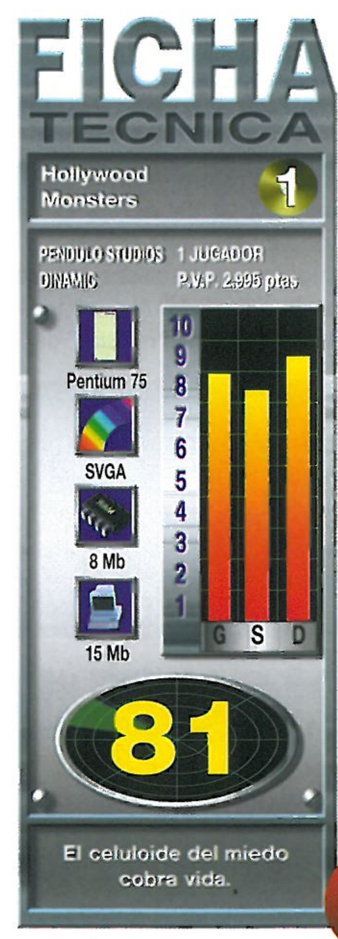
ALTERNATIVAS

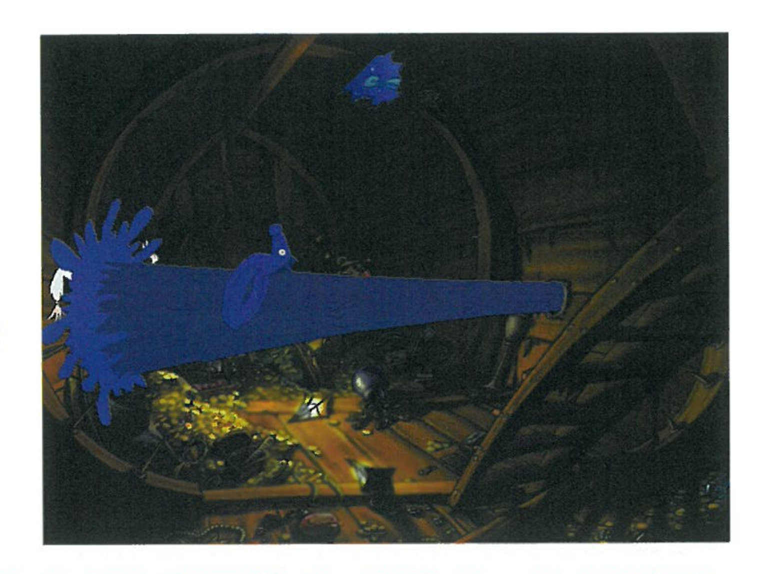


DRÁSCULA
DDM•DDM
Otra "aventurilla" española que cuenta con peores gráficos.



3 SKULLS OF THE TOLTEC
Revistronic•New Software Center
Una aventura española bastante más aparente que la anterior.





Nuestro entrañable héroe Guybrush Treepwood, su novia la Gobernadora Elaine Marley y el archienemigo más tétrico de la historia lúdica, Le Chuck, regresan a la acción en la tercera entrega de la legendaria y bella saga.

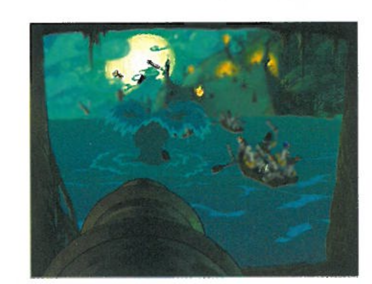
CURSE OF MONKEY ISLAND

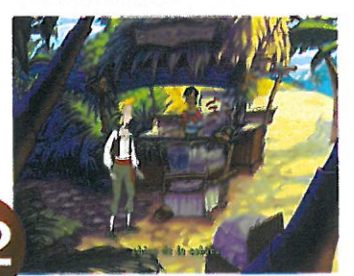
La continuación de la saga pirata de LucasArts no comienza al final del argumento de la segunda parte, tal y como pudiera esperarse, sino que va más allá. Al principio del juego encontramos al pobre Guybrush Treepwood sufriendo las inclemencias de un naufragio, mientras se encamina a la isla gobernada por su querida Elaine. Lo que él no esperaba es que Le Chuck le atrapara al principio del juego. Deberá descubrir cómo librarse de sus captores... del resto mejor deciros sólo que deberá recorrer las diferentes islas del archipiélago Monkey en busca de algo que le ayudará a recuperar a su amada. Al contrario de alguna otra "revista " del sector, preferimos no destriparos todavía el juego, aunque por las capturas que hemos hecho del mismo podrás ver algunos de los diferentes escenarios por los que pasa nuestro héroe.

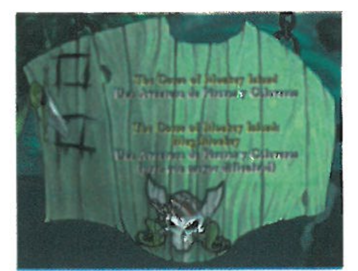
El sistema de juego es un compendio de anteriores programas de la casa. Así, al comenzar puedes elegir entre una versión fácil o Mega Monkey, que es la versión normal del programa, tomada de *Monkey Island 2*. El menú gráfico de opciones aparece cuando mantienes pulsado el botón izquierdo del ratón sobre un objeto o personaje, y el inventario al pulsar el botón derecho, sistema similar al empleado en *Full Throttle*. Además, no puedes morir durante el juego, por lo que, ante una opción errónea, simplemente deberás buscar una alternativa. Todo ello ha sido diseñado con bastante humor, y los chistes y gracias son los típicos de una compañía de reconocido prestigio en el mundo de las aventuras como LucasArts.

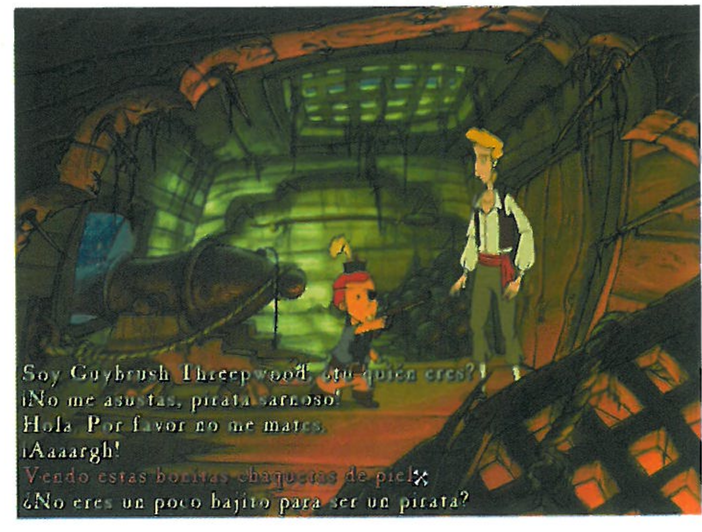


Gráficamente, el programa ha variado mucho respecto a las anteriores versiones. Si bien éstas estaban diseñadas a base de *sprites* que correteaban sobre escenarios dibujados a mano por los grafistas de la casa, en esta tercera entrega nos encontramos ante una completa película de dibujos animados, no sólo en las habituales animaciones de los juegos de Lucas, sino también durante el desarrollo del título. Éste cuenta con personajes grandísimos (descontando, eso sí, al bajito de Wally... ¡Es broma!) y, a pesar de ello, nuestro personaje se mueve a sus anchas sin necesidad de poseer un equipo demasiado potente para lo que se estila hoy en día. Por supuesto, han



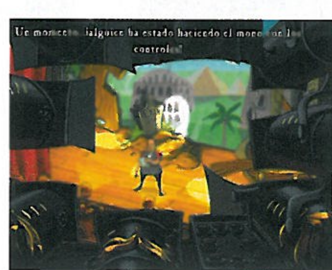














incluido las típicas bromas cuando nuestro protagonista introduce alguno de los objetos más grandes en sus pequeños bolsillos.

Los escenarios también están bastante trabajados, como no podía ser menos y, de vez en cuando, los señores de Lucas se han permitido el lujo de animar alguna cosa en 3D, como el barco que hay en la presentación.

El apartado sonoro también es bastante importante para el desarrollo de este programa. Empecemos por las voces: sólo he podido escuchar las que están en inglés en la demo pero, comparándolas con las del doblaje en castellano, el trabajo realizado por Erbe en este sentido es excepcional, bastante mejor que el de *Jedi Knight*. Quizás esto se deba a que es más fácil para un actor doblar un dibujo animado que a una persona de carne y hueso. Pero lo más destacable es que las voces han sido elegidas perfectamente. Los efectos sonoros típicos de cualquier aventura gráfica también están muy trabajados, pero lo mejor sin duda es la música. El habitual sistema iMuse de la propia LucasArts ha sido aprovechado plenamente en **Curse of Monkey Island**, máxime si tenemos en cuenta que aprovecha efectos *surround* ambientando aún más, si cabe, este divertida e imprescindible aventura gráfica.

RECOMENDADO





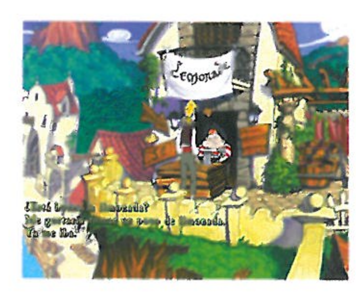




Para resumir, debemos decir que nos encontramos ante un excepcional programa cuya dificultad está plenamente ajustada y que encandilará a todo tipo de usuarios, incluso a aquellos a los que no gusten del género. Quizás algunos *puzzles* sean bastante complicados, pero siempre tienes la opción de jugar a la versión *light*.

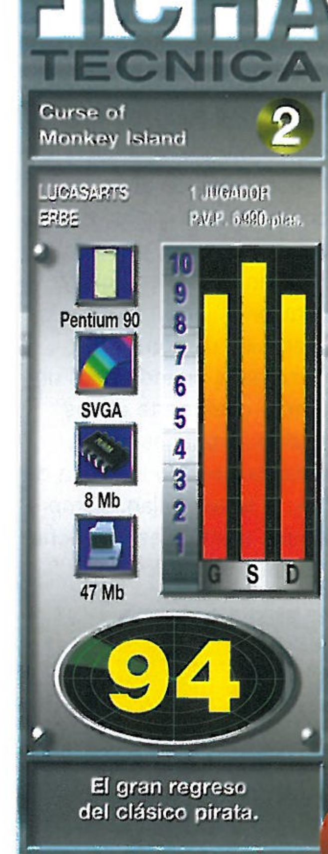
D. GOZALO











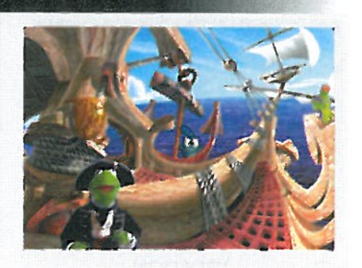
ALTERNATIVAS



MONKEY ISLAND 2
LucasArts•Erbe
Estupendo antecesor de esta excepcional saga.



OVERBOARD!
Psygnosis•Electronic Arts
Otro juego de piratas, pero donde controlas un barquito.



MUPPETS EN LA ISLA DEL...
Activision•Proein, S.A.
Otra aventura gráfica, pero diseñada para los "peques".

GRAND THEFT AUTO



En la gran ciudad hay todo tipo de personajes. Algunos de ellos se dedican, en sus ratos libres, a robar coches.

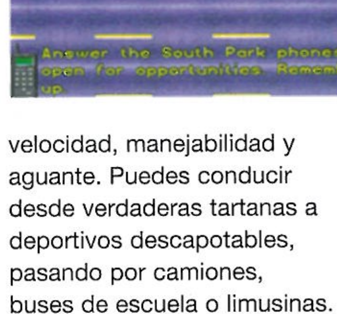
Carmaggedon armó un gran revuelo por las dosis de violencia gratuita con que estaba dotado. **Grand Theft Auto** añade más leña al fuego. Esta vez el objetivo es ejercer de "chico de los recados" de la mafia de la ciudad. Para cumplir estos encargos, podrás hacer uso de cuantos coches desees; simplemente echas a su ocupante del mismo, te lo apropias y lo usas para ir a donde desees.

Una vez tengas en tu poder un coche, puedes pasearlo por donde quieras, incluso por los parques. Puedes atropellar a los pobres peatones que se crucen en tu camino. Por cierto, esto da puntos, al igual que chocarte con los otros coches. Y si tu coche empieza a estropearse, lo dejas tirado en cualquier lugar y "adquieres" otro.

También dispones de armas para, cuando seas un peatón, defenderte de los policías, a quienes no les gusta demasiado tu forma de vida. Si te acorralan, siempre puedes sustraerles un coche para salir huyendo.



Para obtener puntos deberás cumplir diferentes misiones que te encargarán los mafiosos, desde conseguir un par de taxis para robar un banco hasta realizar un secuestro, pasando por poner una bomba al jefe de policía o llevar un encargo de drogas de una parte a otra de la ciudad.



Hay una enorme variedad de coches a tu disposición: más de veinte modelos con diferentes características de velocidad, manejabilidad y aguante. Puedes conducir desde verdaderas tartanas a deportivos descapotables, pasando por camiones, buses de escuela o limusinas. Incluso puedes robar las ambulancias que acuden a ayudar a los heridos. Y si atropellas al conductor con su propio coche, más puntos.

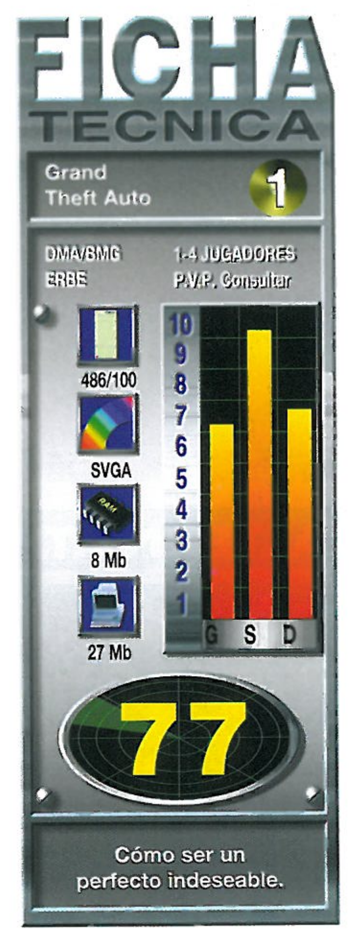


Todo el juego se desarrolla desde un punto de vista cenital 3D, con cámara inteligente que busca el mejor ángulo de visión, acercándose o alejándose según la velocidad.

Viene preparado para las tarjetas aceleradoras 3Dfx, de tal manera que sólo podrás jugar en alta resolución si posees una de éstas. Los gráficos de los coches son simples pero efectivos. Se diferencia perfectamente cada uno de los modelos y se distinguen las abolladuras realizadas por culpa de los choques. Lo mejor es el movimiento, muy suave.

La banda sonora es excelente. Cuenta con una enorme cantidad de canciones: al entrar en un coche, tendrá encendida la radio y oirás lo que le gustaba al conductor. Si es un coche de la "poli", oirás los mensajes, y lo mismo en las ambulancias. Acabarás cambiando de coches sólo por oír las melodías que hay, que además suelen ser presentadas por locutoras.

A. VEGAS



ALTERNATIVAS



IGNITION
Virgin•Virgin
Veloces coches, pequeñajos pero divertidos.



MASS DESTRUCTION
BMG•Erbe
Otro juego de vehículos pequeños, pero igual de belicosos.

DEMENTIA

La anarquía y el caos que siempre soñamos con montar en nuestra propia casa se nos ofrece en esta curiosa aventura gráfica en la que la base es el humor más desternillante que imagines.

Si alguien nos preguntara por juegos de origen israelí, seguramente nos quedaríamos boquiabiertos. Sin embargo, **Dementia, it´s a state of mind** es un programa distribuido por Telstar pero realizado por una compañía Israelí, Marhs shevet. Se trata, por lo que sabemos, del primer juego distribuido a gran escala de Israel. Y realmente el juego lo merece.

Haciendo honor a su nombre, **Dementia** es una aventura gráfica totalmente llena de locuras, de grandes golpes de humor y de una ambientación totalmente incoherente.

Eres una tierna viejecita, bebedora a más no poder, que no duda en meterse en las situaciones más comprometidas dentro del mundo completamente absurdo en el que vive. Está poblado en su mayoría de curiosos animales cuya misión será entorpecer tus movimientos con comportamientos excéntricos.

El objetivo principal de la abuelita es encontrar a un conejo que ha causado la desaparición de su feliz familia. El tono divertido que se ha querido dar a la videoaventura va a provocar continuas carcajadas en cada acción que realices o simplemente observando el mundo en que te mueves.





La presentación y los decorados del entorno son un completo caos lleno de detalles humorísticos. La interfaz es muy sencilla de utilizar. Representa a un muñeco que cambiará según la acción que puedas realizar.

Al inventario, siguiendo la tónica del juego, se accede desde un sostén que aparecerá al colocar el ratón en cualquier esquina de la pantalla. Se llenará de objetos comunes, pero que para avanzar tendrás que hacer un uso de ellos inverosímil, con lo que te aconsejamos que pruebes las combinaciones más absurdas.



Otro detalle muy curioso es que en el menú de opciones aparecen unos personajes que se encargan de los apartados técnicos del programa.

El nivel gráfico es altísimo. No en vano son cinco CDs; cada uno de los decorados está mimado al máximo dentro del desorden pleno que pretenden mostrar. La paleta de colores usada es totalmente adecuada, con unos coloridos muy vistosos que consiguen engancharte. Los personajes, de gran tamaño, están perfectamente "renderizados", y sus movimientos son muy fluidos. La música que te acompaña está en formato CD-Audio. Va desde músicas de *jazz* hasta acordes más suaves, según la situación en que te encuentres.

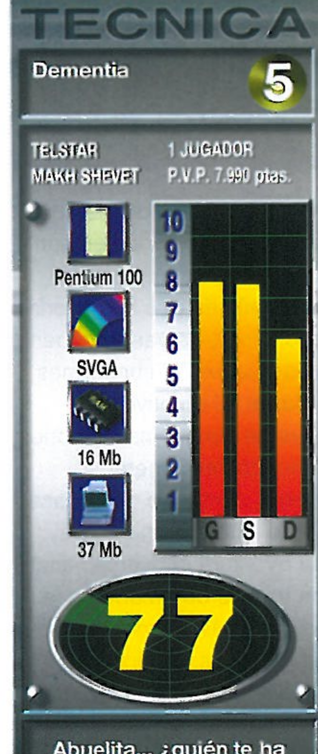
Sin lugar a dudas, una gran aventura gráfica. Sin embargo, nos vemos obligados a "penalizarla" en el apartado de diversión, pues está completamente en inglés, con lo que sólo se la recomendamos a quien posea un buen nivel de esta lengua.



L. Martínez







Abuelita... ¿quién te ha visto y quién te ve?

ALTERNATIVAS





RIVEN
Red Orb•Electronic Arts
Otra aventura renderizada en 3D, de calidad más que sobrada.



ZORK GRAND INQUISITOR
Activision•Proein, S.A.
Otra aventura de este estilo, pero con más ingredientes de rol.

JUEGOS

ZOMBIEVILLE

Lucha desigual: Un hombre solo contra la mayor invasión de *zombies*. ¿Será producto de un experimento del gobierno?

Psygnosis presenta un producto extraño de extrema dificultad. Incluso creemos que la casa lo considera un programa de serie B, ya que no hay información sobre él ni en la página web de Internet que mantiene esta empresa.

Rememorando *La noche de los muertos vivientes*, te encontrarás en el papel de un detective entrado en años y kilos que trata de descubrir por qué el gobierno pretende ocultar la invasión de *zombies* que ya ha ocupado la base militar cercana. Para ello, el personaje se desplaza a dicha base y descubre, ya desde el acceso al recinto,



una multitud de *zombies* que persiguen el calor de su sangre. Lo que es más sospechoso aún es que la mayoría de los *zombies* van totalmente equipados con uniformes militares. El objetivo es moverse por las instalaciones en busca del General Barrow, al mando de la base.

Tras este argumento hay una aventura conversacional con toques de arcade en la que, además de recorrer las instalaciones, tendrás que manejar el cursor del ratón como mirilla para eliminar a los *zombies* y coger ítems. Tienes que conversar con los diversos personajes que pueblan la base y que aún mantienen la cordura en busca de información.

Dispones de una variedad amplia de armamento, pero con una escasa cantidad de munición, lo que te obligará a afinar el tiro, pues el desperdicio de la misma te conducirá a una muerte segura. Otra característica que hace al juego de extrema dificultad es que ya desde el primer momento una respuesta errónea a los diálogos con los personajes producirá inmediatamente la aparición repentina de una horda de *zombies* que te eliminarán rápidamente.

A medida que avances por el entorno, distintas





cámaras te mostrarán las diferentes zonas por las que vas. Gráficamente los escenarios son algo sosos, pues disponen de pocos detalles y son muy continuos. Los personaje están realizados mediante polígonos "renderizados" no muy buenos. Incluso se observa una ligera "pixelación" cuando los personajes se acercan al primer plano del monitor.

El sonido pasa, en general, desapercibido, pero esta vez no por bueno, sino por su carencia de calidad y de cantidad. **Zombieville** es un programa muy difícil de catalogar, pero que no acaba de sorprender en ninguno de los apartados.

L. MARTÍNEZ





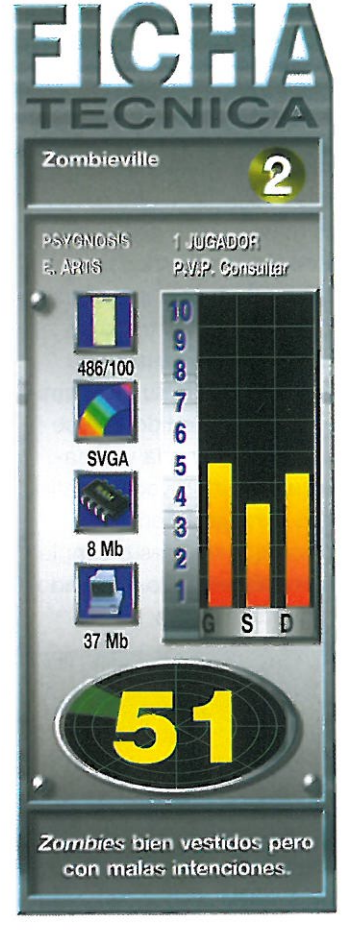
ALTERNATIVAS



DARK EARTH
Kalisto•Proein, S.A.
Aventura-arcade 3D bastante más entretenido que *Zombieville*.



GALÁPAGOS
Anark•Electronic Arts
Juego 3D que, más que a pensar, te invita a desesperar.



POSTAL

El mundo es un infierno para ti. Hay una conspiración para acabar contigo. Pero puedes defenderte. Tus armas son tus mejores aliadas. Ahora les enseñarás quién manda aquí.



La violencia es una de las constantes de los juegos de ordenador. Acabar con la existencia de otros seres, bien humanos, monstruos o alienígenas, es el denominador común de muchos de los actuales éxitos. Y no por esto los aficionados a este tipo de juegos saldrán a la calle a acabar con los transeúntes. Pero si en algún momento tienes ganas de hacerlo, aquí está **Postal**, para que puedas llevar tus macabros pensamientos a la realidad (virtual, claro).

El objetivo del juego es simple: mata. En cada uno de los escenarios del juego hay cierta cantidad de personajes que desean acabar contigo. Tu misión es defenderte, acabando con ellos antes. Para esto tienes a tu disposición una gran cantidad de armamento, desde una ametralladora con tanta munición como requieras hasta granadas, cócteles molotov o recortadas...

Los gráficos están en alta resolución, con lo que tienen una gran calidad, a pesar de su pequeño tamaño. El punto de vista es en perspectiva caballera, a la cual han dotado de un interesante sistema para ver a tu personaje cuando debería quedar oculto por un edificio, árbol o cualquier accidente del terreno.

Cuando pasa a segundo plano es rodeado por un círculo que hace transparente todo lo que tenga delante, de tal manera que nunca dejas de verlo. Lo malo es que al resto de habitantes del escenario sí que los tapan los edificios, por lo que a menudo te llevarás una desagradable sorpresa tras una esquina.

El sistema para apuntar se hace difícil al principio, pues, al estar en perspectiva, es complicado asegurarse de dónde va a ir a parar el tiro. Debes hacer pruebas y giros hasta que por fin aciertas con el objetivo.



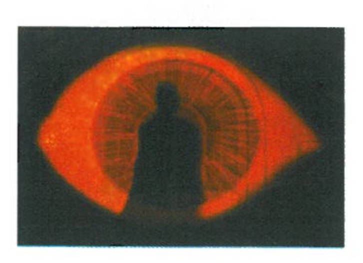
Hay detalles que hacen que el juego destaque. Los heridos se arrastran pidiendo clemencia, dejando un reguero de sangre; los cuerpos saltan por los aires cuando los aciertan con un misil.

La diversión total se alcanza cuando se conectan varios ordenadores a través de módem, red local o Internet, para pegarse entre ellos. En una especie de cruce entre *Duke Nukem* y *Syndicate*, lo único importante es ser el único en permanecer vivo.

También, para alargar en la medida de lo posible la vida del juego, han incluido en el CD un editor de mapas, con el que los programadores realizaron los del juego. Con este editor puedes crear o variar el "mapeado", los personajes que encuentras, las acciones que realizas o las personalidades de los habitantes del mundillo virtual.

A. VEGAS





ALTERNATIVAS



WORMS 2
Team 17•Proein, S.A.
Otro título para jugar en red, pero bastante más divertido.



SYNDICATE WARS
Bullfrog•Electronic Arts
Mismo esquema que *Postal*, pero con diferente estilo gráfico.

FICHA TÉCNICA

Postal 1

TAKE 2/RIPCORD 1 JUGADOR
PROEIN, S.A. P.V.P. 7.990 ptas.

Pentium 100
SVGA
16 Mb
37 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

73

Duke Nukem se ha unido al sindicato.



GETTYSBOURG!

Se trata de otro *wargame* basado en la Guerra Civil Americana. ¿Cuándo se harán eco las casas españolas y disfrutaremos de algo parecido con nuestra "batallita"?

Si en el mundo del software lúdico hay alguien que ha sabido escribir su nombre con mayúsculas, ése es Sid Meier. Desde *Civilization*, que marcó un nuevo rumbo en el mundo de los juegos de estrategia, cada título al que precede su nombre ha sido un éxito seguro. *Colonization*, *Railroad Tycoon*, la segunda parte de *Civilization*... todos han llegado a ocupar un puesto de honor en nuestra juegoteca, y hemos disfrutado de muchas horas de diversión con ellos. En este caso nos llega **Sid Meier´s Gettysburg!**, un juego de estrategia en tiempo real basado en la Guerra Civil Americana. Puedes dirigir cualquier ejército.

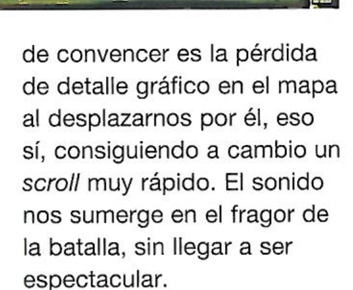
El juego se basa en el uso adecuado de las formaciones en el campo de batalla sobre la base de las brigadas. Una brigada está formada por un número de regimientos, que informan a un comandante, que ha sido llamado, como es lógico, Comandante de Brigada.

Como tal, la brigada es perfecta para mantener a los hombres en una formación sólida en el campo de batalla. Se puede mover y dar órdenes a cada regimiento independientemente. La forma ideal es mantener siempre cada brigada unida, pues se apoyarán unos a otros si las condiciones lo permiten. A partir de ahí, las opciones que tienes son múltiples, desde las más diversas formaciones de acuerdo con lo que más convenga para atacar o defenderse del enemigo hasta la personalidad del comandante.

Te recomiendo que leas cuidadosamente las tácticas de combate de infantería ligera incluidas en el juego: te proporcionan las técnicas necesarias para llevar tus combates a buen puerto.

Puedes disfrutar de la campaña completa o los escenarios. Al ser en tiempo real, en cada batalla cuentas con un tiempo determinado para conseguir los objetivos de victoria que te asignen. No se ha olvidado el juego multiusuario mediante red IPX, Internet, módem o conexión en serie.

Gráficamente, el juego es brillante, con varios niveles de *zoom* para observar la batalla más nítidamente (aunque el *zoom* máximo prácticamente sólo sirva para recrearnos la vista, pues la zona que dominaremos es tan pequeña que no conseguiremos el dominio necesario del campo de batalla). La ambientación de los escenarios esta muy cuidada, aunque algo que no nos acaba de convencer es la pérdida de detalle gráfico en el mapa al desplazarnos por él, eso sí, consiguiendo a cambio un *scroll* muy rápido. El sonido nos sumerge en el fragor de la batalla, sin llegar a ser espectacular.



En definitiva, un juego muy bien realizado, aunque el conflicto quizás sea poco interesante para nosotros. Además, el inconveniente de no estar traducido a nuestra lengua le hace perder algunos puntos.

L. MARTÍNEZ

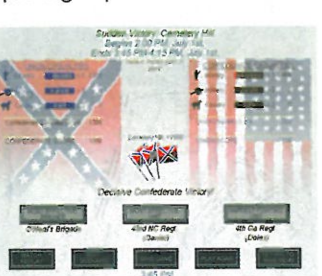
ALTERNATIVAS



AGE OF EMPIRES
Microsoft•Microsoft
Otro juego de estrategia con impresionantes gráficos.



PANZER GENERAL II
SSI•Proein, S.A.
Estrategia en estado puro de otra época.



FICHA TECNICA

Sid Meier's Gettysburg! — 1

FIRAXIS
E. ARTS

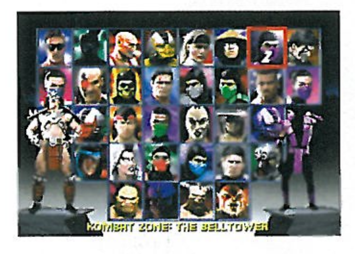
1-2 JUGADORES
P.V.P. 6.990 ptas.

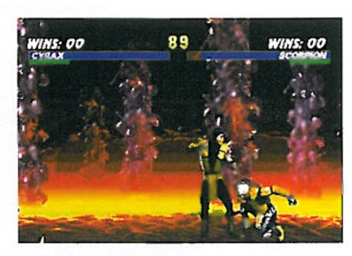
Pentium 90
SVGA
8 Mb
27 Mb

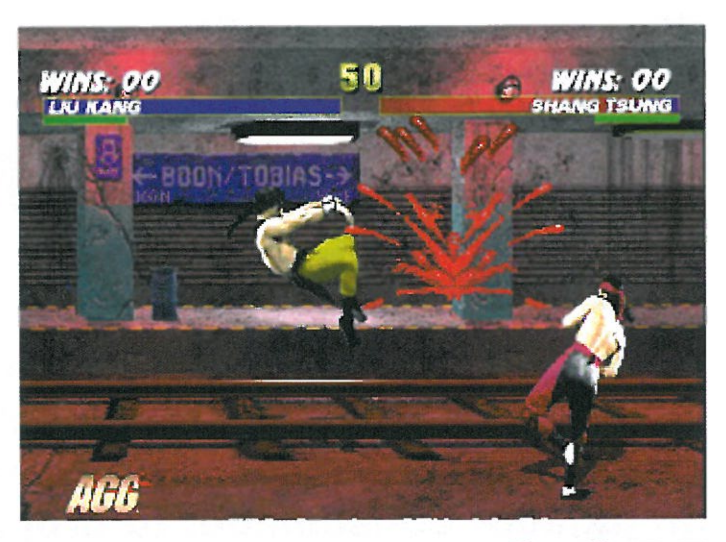
G S D

82

Ponte en la piel de un rudo tirador.







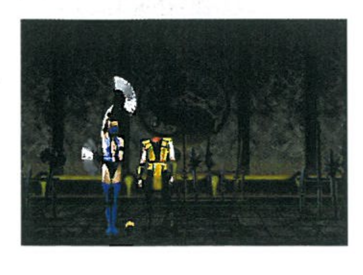
Nos llega ya lo que parece el final de la serie Mortal Kombat en dos dimensiones. Para esto han reunido a todos los personajes de esta saga.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Cuando apareció el primer juego de esta saga fue tildado de excesivamente violento, debido a la gran cantidad de sangre que impregnaba la pantalla de juego y a algunos de los finales de combate con *fatalities*. En esta entrega todo sigue igual, si no más sangriento aún, y todo ello interpretado por actores reales metidos a artistas marciales.

Los gráficos están directamente portados de la máquina recreativa. Al ser filmaciones de actores reales, son de una elevada calidad, aunque en la conversión están dotados de baja resolución. Mención especial merecen los fondos, la gran mayoría en movimiento, que proporcionan una macabra atmósfera.

La primera sorpresa que te vas a llevar al abrir la caja se producirá cuando veas el manual. Un verdadero tomo en el que se encuentran los movimientos y combinaciones de todos los personajes, que ascienden en esta trilogía hasta 32, incluyendo los 4 enemigos finales, a los cuales también podrás elegir para luchar.



Existen tres modalidades de juego. La principal es la de un solo jugador, en la cual, tras elegir uno de los personajes, te enfrentarás uno tras otro a una determinada cantidad de enemigos, que se irán tornando más difíciles según avances. Existen cuatro caminos diferentes, en los que la diferencia es la cantidad de combates que debes ganar para enfrentarte al jefe final.

Otra modalidad de juego, ya para dos jugadores, es el combate dos a dos, en el que cada participante elige a dos combatientes, que se usarán para ganar a la pareja contraria, saliendo uno cuando el otro fallezca. Y la tercera modalidad es en una especie de torneo de copa, en el que ocho participantes eligen a sus representantes virtuales, que se irán eliminando hasta quedar sólo uno, al cual se le dará un pequeño premio, con cosas como ver un conjunto de *fatalities* o poder enfrentarse con uno de los jefes principales.

El juego permite que jueguen simultáneamente dos personas en el mismo teclado. Como esto puede llevar a conflictos de teclas, también se puede jugar con *joystick* o *pad*, que ofrece mejores resultados de respuesta del luchador. Y, como novedad, también ofrece la posibilidad de jugar a través de red: así se eliminan los problemas del teclado.




En el CD vienen las versiones para DOS y para Windows 95. Junto a ambas están las diversas bandas sonoras del juego, que te acompañarán en cada combate, y que podrás desactivar en caso de que te aburran.

A. VEGAS

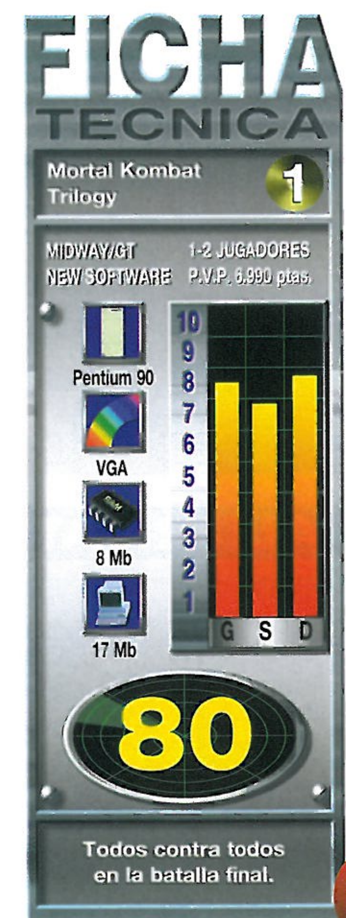
ALTERNATIVAS



VIRTUA FIGHTER 2
Sega•Sega
Uno de los mejores juegos de lucha para PC y compatibles.



PERFECT WEAPON
ASC•Electronic Arts
Más mandobles, pero en un ambiente tridimensional.



JUEGOS

CHESSMASTER 5500 DELUXE

El maestro del ajedrez vuelve a nosotros en otra revisión de este clásico de Mindscape. Enfréntate a un jugador consumado: tu propio PC.

Han pasado ya unos cuantos años desde que apareciera la primera versión de este programa. Parte de su éxito se debía a que unía jugabilidad y calidad, con una interfaz muy intuitiva y diversos niveles de dificultad y opciones que han aumentado y mejorado con el tiempo. A estas alturas es uno de los programas de ajedrez más queridos por los aficionados.

No ha pasado demasiado tiempo desde la aparición de la anterior edición, *Chessmaster 5000*, pero los tiempos están cambiando muy rápidamente y las nuevas aportaciones son suficientes para justificar, más o menos, este nuevo título.

Los niveles de dificultad se corresponden más o menos con los que encontramos en la última edición del programa. Sin embargo, hay un nuevo maestro detrás de él: Josh Waitzkin, conocido por haber inspirado el libro y la película *En busca de Bobby Fisher*. Escucharás su voz durante la introducción del juego, y él mismo comenta algunas partidas en las que se desarrollan sus movimientos preferidos.

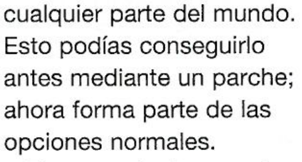




El programa realiza, en efecto, *Illustrated Voice Analysis*, de modo que te muestran el desarrollo de las jugadas al mismo tiempo que te las comentan. En general, el programa ha avanzado considerablemente en lo que se refiere a posibilidades para los neófitos. Para los usuarios expertos no ofrece grandes alicientes con respecto a anteriores versiones.

El aspecto gráfico sigue la tónica habitual del programa. Han añadido algunas figuras nuevas, como Staunton Brushed Metal o Stanton New Age Marble, pero por lo demás el aspecto general es el mismo, así como la interfaz. Sin embargo, hay un pequeñas ventanas que añaden información adicional. Puedes ver cómo marchan las cavilaciones del ordenador, el tiempo que te queda, el desarrollo de las jugadas en un pequeño tablero 2D, etc.

Por otro lado, han incluido la posibilidad de conectarse en red dentro del propio juego. La opción se llama Chessmaster Live, y te permite conectarte con el servidor dispuesto por Mindscape para jugar con personas de cualquier parte del mundo. Esto podías conseguirlo antes mediante un parche; ahora forma parte de las opciones normales.



Es un producto que abarca todos los niveles dentro del apasionante mundo del ajedrez. Está especialmente indicado para los que quieran aprender de forma seria, pero tiene calidad suficiente para hacérselas "pasar canutas" a expertos jugadores.

D. MELGUIZO



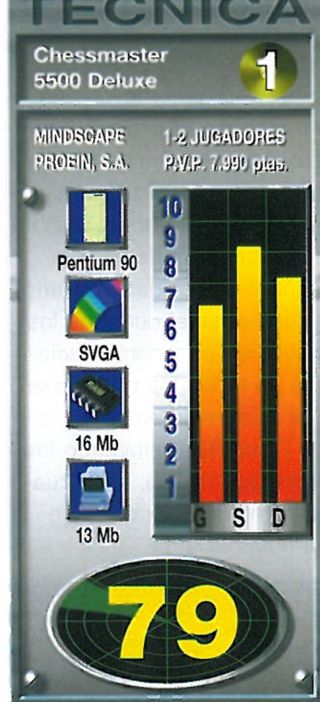
ALTERNATIVAS



VIRTUAL CHESS 2
Titus•Erbe
Segunda entrega del clásico juego de ajedrez de Titus.



CHESSMASTER 5000
Mindscape•Proein, S.A.
Anterior versión de este juego, con menores requerimientos.



LOS ÁNGELES, NOVIEMBRE 2019

BLADE RUNNER™

HAZTE Virgin PARA TODA LA VIDA.

Westwood STUDIOS

Armado con sus dotes investigativas y las herramientas propias de un Blade Runner, te verás inmerso en un lluvioso mundo iluminado por neones que vive y respira a tu alrededor. Tendrás que demostrar tu habilidad para sobrevivir en uno de los juegos más ricos y con mayor atmósfera jamás creados para tu PC.

• Gráficos en alta resolución constantemente animados con millones de colores. • Seis pistas de 16 bits de audio con nueva música y música recreada de la B.S.O. de Vangelis. • Movimientos dramáticos de camara DURANTE el tiempo de juego. • Más de 100 escenarios interactivos para investigar. • Varios finales diferentes con un nuevo argumento cada vez que juegues. • Más de 70 personajes increíblemente realistas capturados de la pantalla, incluyendo actores de la película original. • Avanzados efectos de iluminación en Tiempo Real: direccionales, de color, volumétricos, atenuados y animados. • Impresionantes efectos visuales: lluvia, niebla, neblina, sombras, fuego y humo.



VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A. Hermosilla, 46. 2º D. 28001 MADRID. En Internet: http://www.virgin.es.
TEL. HOT LINE: (91) 578 13 67



JUEGOS

BLADE RUNNER

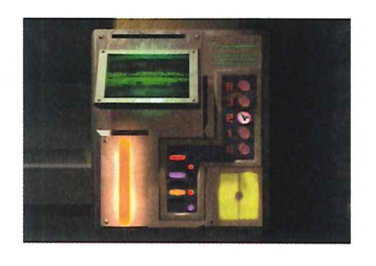
Del tremebundo universo salido de la imaginación de Philip K. Dick, tan bien llevado al cine por Ridley Scott, ha salido este excepcional programa en el que Westwood ha trabajado durante más de tres años.

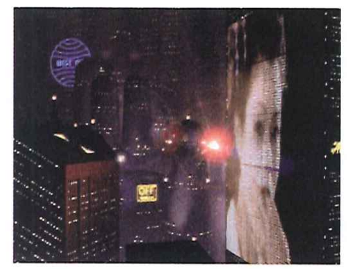
Sí, has leído bien... más de tres años han tardado los chicos de Westwood en llevar a las pantallas de nuestros ordenadores un programa basado en la obra maestra del escritor Philip K. Dick, también conocido por títulos como *Total Recall* (*Desafío Total*). Muchos habréis pensado en un principio que se trata de una versión de la película interpretada por actores de la talla de Harrison Ford, Rutger Hauer o Sean Young y dirigida por Ridley Scott. Sin embargo, del film sólo han tomado la apariencia de algunos personajes.

RECOMENDADO

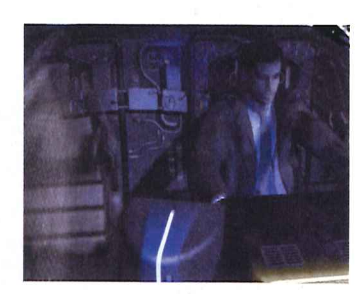
En la aventura controlas a Deckard, es decir, al detective protagonista perseguidor de Replicantes. Comienzas en el escenario de un crimen. A partir de ahí, debes recabar pistas y objetos que te lleven a buen fin para descubrir el misterio. La grandeza del juego es que no se trata de una aventura lineal, como suele ocurrir en esta clase de programas, sino que, dependiendo de tus acciones y aptitud, lograrás que ocurran unas cosas u otras. Así, si en una partida tratas mal a un personaje y en otra no, puede variar radicalmente el desarrollo de ambas. Todo esto conlleva diferentes finales, por lo que intentar descubrir todos, aparte de ser una muy ardua tarea, se convertirá en uno de nuestros más deseados anhelos.

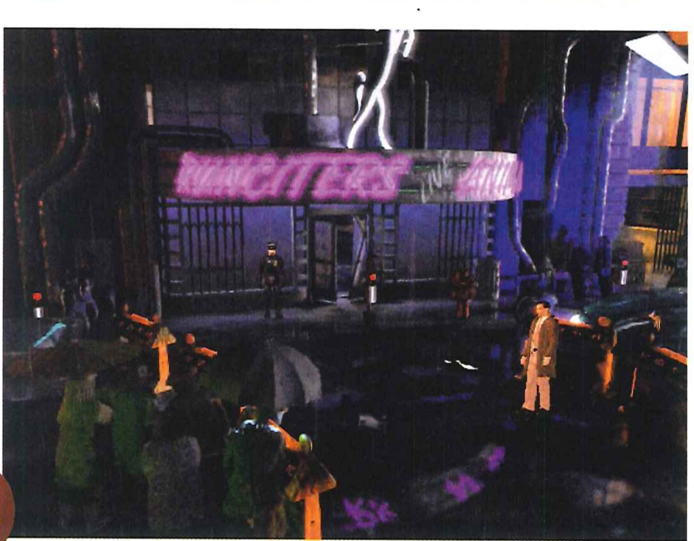
Gráficamente el programa es bastante espectacular. Así, las introducciones y vídeos que llenan los cuatro CDs con que cuenta están realizados mediante excelentes "renderizaciones". En ellas puedes ver personajes con bastante similitud a los de la película. En otros, sin embargo, como en el caso de Deckard/Harrison Ford, el parecido es nulo, seguramente para evitar problemas de imagen... Sobre todo teniendo en cuenta lo que cobra ahora el protagonista de películas como la saga de *La guerra de las Galaxias* o la de *Indiana Jones*, sólo por poner su cara... De todos modos el trabajo en conjunto es excepcional, ya que o has visto tres o cuatro veces la película o no podrás distinguir las sutiles diferencias que hay.





















El desarrollo transcurre también entre "renderizaciones" en lo que se refiere a los fondos; no así los personajes, realizados a partir de actores reales, digitalizados con técnicas de *motion capture* para dotar de mayor armonía a sus movimientos. El ambiente es impresionante, y algunos detalles, como ver reflejada la lluvia en una bombilla o las sombras en los charcos, quedan impresionantes.

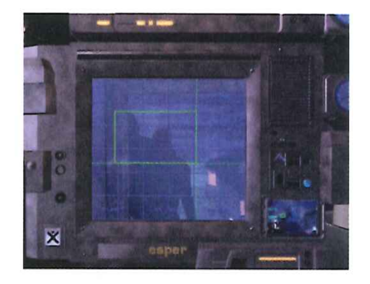
Los menús han sido también bastante cuidados, pero la parte que más me ha atraído ha sido la del escaneo de zonas, que, al igual que en la película, te permite descubrir los detalles más nimios de una fotografía para localizar pistas. El único pero que se puede poner en este apartado es que los *sprites* de los protagonistas están demasiado "pixelados" cuando se acercan mucho a nuestra posición, pero no todo puede ser perfecto.

La primera edición del juego ha salido a la calle en inglés, pero Virgin tiene previsto cambiar gratuitamente los CDs por los de la versión española a todos los usuarios que así lo deseen. Una buena política, que nos permite acercarnos a este gran juego sin tener que esperar a que acaben la versión traducida. Así pues, las voces y los escasos textos están en el idioma de Shakespeare, por lo que, si no lo dominas medianamente te costará avanzar. Pese a todo, se trata de una aventura excepcional.

La música, por supuesto, se corresponde con el original y ha sido perfectamente cuidada por los miembros de Westwood. Lástima que no esté grabada en formato Audio CD, ya que está muy bien digitalizada.

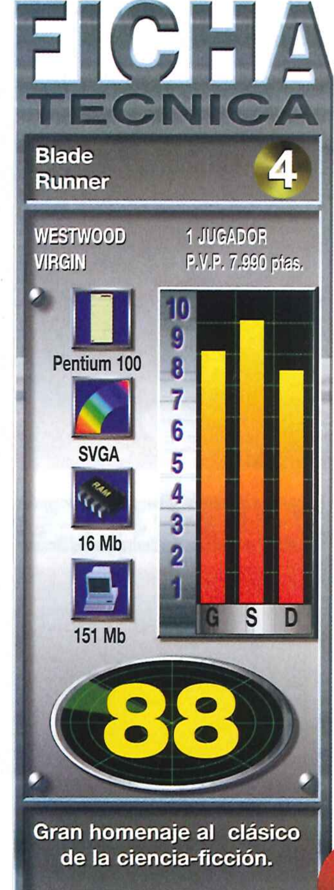
Para finalizar este comentario, destacar que este tipo de aventura quizás te sorprenda si eres un jugador poco avezado en este campo, debido a su complejidad; pero, una vez hayas avanzado en su desarrollo, te enganchará irremisiblemente.

E. Arias









ALTERNATIVAS



RIVEN
Red Orb•Electronic Arts
Otra aventura basada en gráficos "renderizados".



STARFLEET ACADEMY
Interplay•Virgin
Una aventura espacial en un futuro no muy lejano.



G-POLICE
Psygnosis•Electronic Arts
Un juego de naves con un ambiente a lo *Blade Runner*, increíble...

STAR WARPED

Retorcida forma, con mucha retórica, de arrastrar, con una irreverencia errónea, a tan reconocida trilogía por derroteros harto irreconocibles.

Parroty, en un fallido intento de gracia, nos castiga con semejante látigo de siete puntas nuestras ya tan cansadas neuronas jugonas, intentando provocar la risa. Pero más vale tener a mano un pañuelo para enjugar las abundantes lágrimas (no de alegría, sino de abismal pena) que es capaz de provocar este informático engendro de unas oscuras mentes ociosas.

La condena de instalar este producto en nuestro disco duro hace que semejante dispositivo chirríe agraviado y contrariado en sonora protesta por cargar con semejantes e infaustos *bits*.

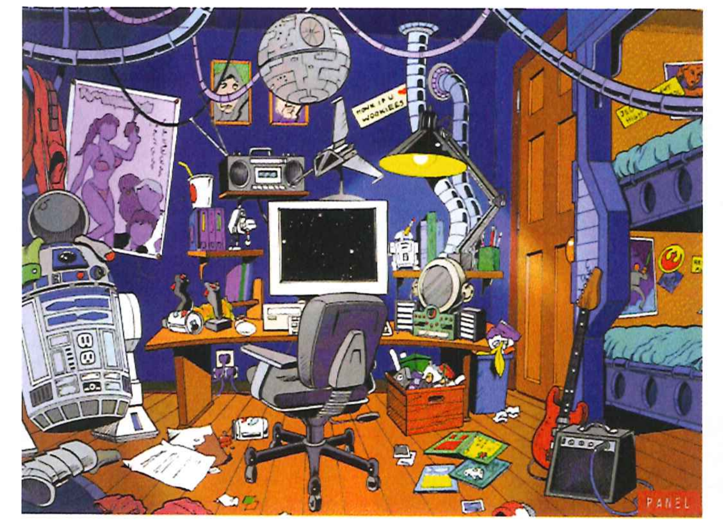
Las múltiples actividades y juegos que anuncia la caja sólo consiguen llevar nuestro cerebro a un estado vegetativo y concentrarnos intensamente en aquella mota de polvo que decora la esquina superior de nuestro monitor, mientras dos voces americanas (con el proverbial chicle en la boca) nos taladran el tímpano sin compasión.

Desfilan con pena y sin gloria ante nuestros vidriosos ojos juegos como *Whack the Ewok*, en el que hemos de apalear sin piedad a un pobre Ewok sobre un puente, hasta hacerlo caer, a pesar de que el animalillo se escabulle con celeridad. Otra muestra de dudosa calidad es *Time Machine*, en el que podemos ver pasado, presente y futuro de los conocidos héroes de las estrellas. En otro alarde de calenturienta imaginación, los programadores nos obsequian con un laboratorio de mezcla genética en el que, por ejemplo, se puede cruzar a Leia Organa con C3PO y obtener nada más y nada menos que... ¡Un lamborghini!

Finalmente tienen las desfachatez de ocultar algunos juegos en el programa, a los que no se puede acceder hasta haber descubierto la clave secreta. Pero, aun así, estos "tesoros" escondidos no mejoran para nada la omnipresente ausencia total de diversión de la que hace gala **Star Warped**.

En resumen, un buen regalo de reyes en lugar del clásico carbón; pues éste, al menos, sirve para algo: si se quema, produce mucho más calor del que se obtiene incinerando el paquete del producto.

F. ESCUDERO









ALTERNATIVAS



JEDI KNIGHT
LucasArts•LucasArts
Éste sí que es un juego basado en la Saga.



P.Y.S.T.
Parroty•System 4
Anterior, y bastante mejor, parodia de esta peculiar compañía.

VIRTUAL CHESS II

Los amantes de este sesudo y cuadriculado deporte disponen, una vez más, de un nuevo sustituto virtual del genuino contrincante humano con el que pelearse por la victoria.



Virtual Chess II ha incluido algunos cambios con respecto a la versión anterior. El más evidente y esperado es la posibilidad de jugar partidas con rivales remotos, ya sea en red local o a través de Internet.

A pesar de que la versión evaluada aún está en su estado beta y no estaban activados todos los idiomas, en la final se podrá elegir entre seis, entre ellos castellano, inglés, francés e italiano.

Es posible ver la pantalla 3D desde cualquier ángulo con ayuda del botón derecho del ratón. Además, puedes ajustar el nivel de *shading* (plano, *gouraud* y *phong*). Aunque el tablero 3D se puede ampliar hasta pantalla completa, debido a que las piezas se "renderizan" en tiempo real a una resolución de 1024 x 768, incluso un Pentium 133 con 32 MB de RAM se convierte en una tortuga al representar los movimientos de las figuras. Si posees una buena máquina también disfrutarás de varios tableros 3D a la vez, con diferentes decoraciones.

Hablando de decoraciones, puedes cambiar el aspecto del tablero (hay 14) y de las figuras (12 juegos) y hacer combinaciones de ambos. Los tableros pueden verse desde ambos bandos para hacerse una idea de la situación.

Las partidas continúan donde se quedaron la última vez, siempre que se juegue contra la máquina. Hay multitud de niveles de dificultad (por segundos/jugada, minutos/jugada o minutos/partida). El programa puede ofrecer consejos para la próxima jugada y permite ir atrás y adelante paso a paso, al principio y al final (de la última jugada realizada) con los controles de un vídeo. Además, hay una opción de análisis de juego, que reproduce una partida y ofrece mejores movimientos, si los hay.

Por otra parte, para los amantes del ajedrez *destroyer* hay un buscador de mates que, según el nivel, localiza el mate más rápido (por la fuerza o de forma selectiva).



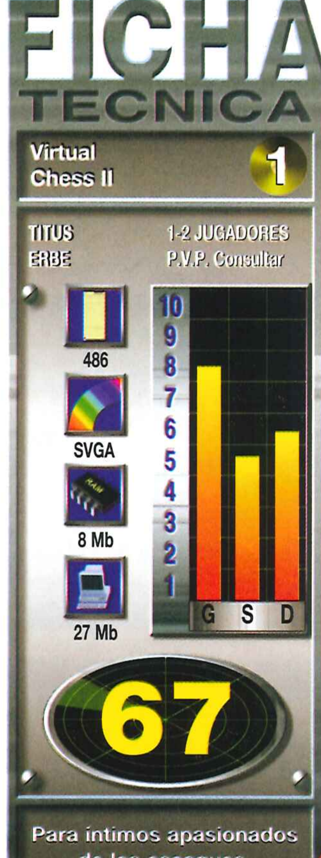




Un detalle muy profesional es que se pueden imprimir los tableros, así como las listas de jugadas, que el programa ofrece en cuatro notaciones: de casillas, algebraica, algebraica larga y la notación estándar internacional.

Finalmente, el apartado de sonido es el que se espera de un programa de ajedrez. La música no cansa excesivamente, a pesar de no ser muy variada.

F. ESCUDERO



ALTERNATIVAS



CHESSMASTER 5500
Mindscape•Proein, S.A.
El mejo,r por el momento, en cuanto a nivel de juego.



POWERCHESS
Sierra•Coktel Educative
Un juego de ajedrez que pasó sin pena ni gloria.

JUEGOS

Vuelven las aventuras de la más aguerrida y sexy protagonista de la historia de los videojuegos. Ya está aquí una vez más Lara Croft, para gozo y rebozo del público.

TOMB RAIDER II

Hace algo más de un año apareció en el mercado de las consolas *Tomb Raider*, uno de los juegos más destacados de ese momento. El protagonista del programa era una señorita luchadora, Lara Croft, aventura al más puro estilo Indiana Jones capaz de acometer las más peligrosas empresas, siempre y cuando hubiera un buen negocio de por medio.

El revuelo causado por este título fue notable. Sus gráficos eran realmente buenos; el movimiento, bastante superior a todo lo visto hasta ese momento. Pero, sobre todo, era divertidísimo. Fue uno de los bombazos del año y llegó a ser Juego del Mes en nuestra revista, algo que sólo unos pocos programas son capaces de conseguir.

RECOMENDADO

Sin embargo, este revuelo no sólo se produjo dentro del mundillo de la informática, sino que Lara Croft ha conseguido convertirse en todo un fenómeno social. Se podría decir que es una de las primeras estrellas virtuales que ha habido en la historia. Se habla incluso de una película protagonizada por ella; grandes modistos han diseñado ropa inspirados en ella, hay rumores sobre una serie de dibujos animados... En fin, esta doncella es todo un negocio.

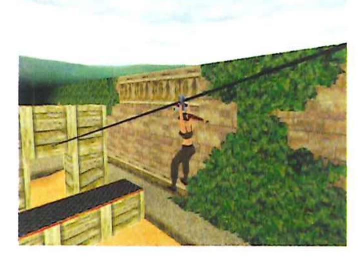
¿Qué tiene esta chica para levantar tanta expectación? ¿Serán sus medidas, que quitan el aliento? ¿Será su coraje, que la convierte en abanderada de los más diversos movimientos feministas? No está muy claro y posiblemente sea un poco de todo. Lo que sí está claro es que el retorno de Lara a la pantalla de nuestros ordenadores ha sido el más esperado del año. Por ello, cuando abrí el juego ardía en deseos de verlo. ¿Superaría al original? ¿Mantendría el grado de atracción que el anterior?

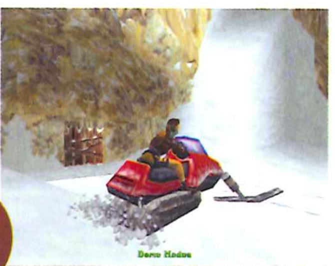
Tomb Raider II no defraudará a seguidores de Lara Croft. El juego mantiene la esencia del título anterior, con añadidos que lo hacen aún más perfecto e interesante. Para los detractores, que de todo hay, quedará la falta de originalidad, puesto que la esencia del juego no ha variado nada. Así, superficialmente se puede decir que es lo mismo con niveles diferentes.

Sin embargo, observando minuciosamente el apartado gráfico irás descubriendo novedades más que interesantes. En primer lugar, el juego presenta opciones de aceleración 3D, ya sea a través de una tarjeta 3Dfx o bien mediante una Matrox Mystique o similares. La opción más espectacular, como cabría esperar, es la que ofrece la 3Dfx.

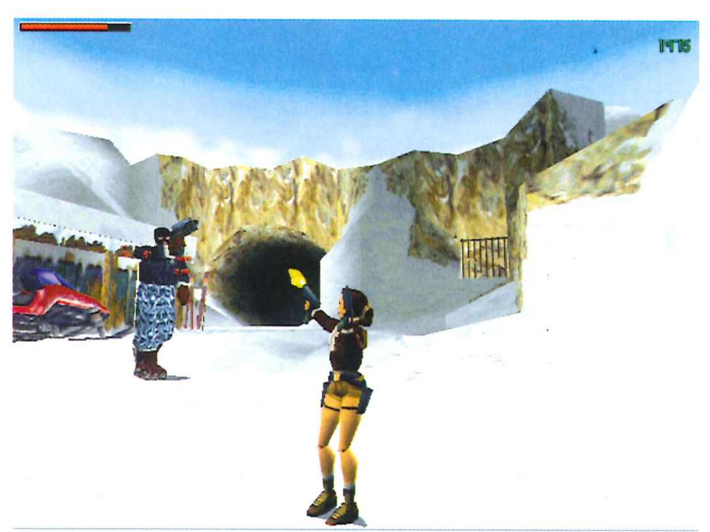
Hoy por hoy una tarjeta de este tipo es fundamental para disfrutar plenamente de los juegos y ésta es una muestra más del porqué. La calidad de los gráficos, especialmente de los personajes, está a años luz de la primera parte, así como la velocidad, que se incrementa notablemente. Utilizando una tarjeta 3Dfx descubres importantes mejoras sobre la versión anterior, muchas de las cuales se deben a las posibilidades de





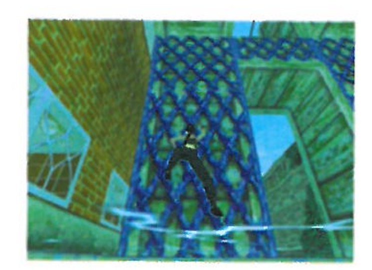














la tarjeta en sí. Nieblas, transparencias impresionantes bajo el agua, texturas mucho más suaves en paredes y más polígonos. De hecho, Lara Croft alcanza un grado de perfección muy elevado. Tanto las piernas como los brazos son prácticamente perfectos; tan sólo en la cara se nota que no se trata de una digitalización.

Por otro lado, los movimientos que posee son sencillamente geniales. La variedad es enorme. Se mantienen los propios de la versión anterior y se han añadido otros nuevos, como trepar por escalas. La realización de los movimientos es impecable y se ha alcanzado un grado de perfección difícil de superar. Sólo una persona real puede moverse con más fluidez. Esto, dentro de un mundo tridimensional con tres grados de libertad de movimiento, te permitirá alcanzar un realismo fundamental para entender el éxito de este juego.





El resto es más o menos conocido. Debes recorrer una serie de niveles por los parajes más variados de nuestro planeta: la muralla china, Venecia, los restos del Titanic, etc. En cada nivel tienes que superar una serie de *puzzles* que te irán abriendo nuevas zonas. Además, una serie de terribles enemigos te esperarán emboscados para eliminarte. Mantienen enemigos de la primera parte y se incluyen otros nuevos. Según superes niveles la dificultad se acrecentará. Ésta es progresiva: finalizar el juego completo es una tarea de muchas horas.

En el resto de los aspectos el programa también ha evolucionado, aunque en menor medida que en el apartado gráfico. El sonido sigue siendo bueno, aunque no es uno de los valores fundamentales del título. Los vídeos se han mejorado, aunque siguen sin ser a pantalla completa y vienen en formato entrelazado. Sin embargo, cumplen con su objetivo, que es ir presentando cada nivel.

El conjunto es un programa de grandísima calidad, muy divertido y que sin duda será uno de los éxitos de este año. Mantiene la calidad de la primera parte y explota las nuevas posibilidades hardware de las tarjetas aceleradoras, haciendo aún más atractivo el programa. Imprescindible.

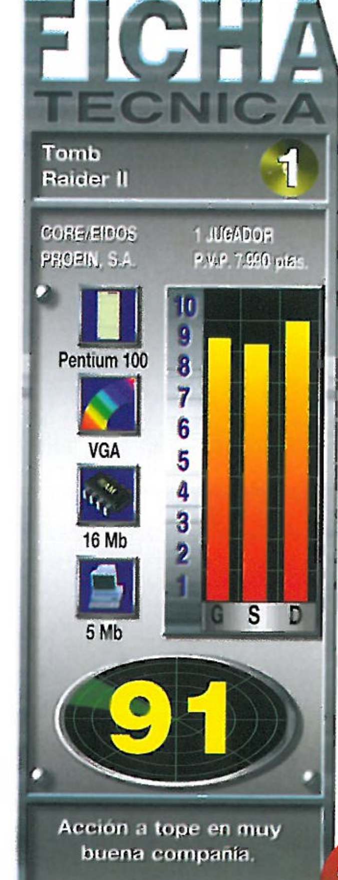
A. J. Novillo



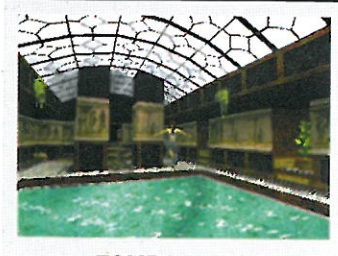








ALTERNATIVAS



TOMB RAIDER
Core/Eidos•Proein, S.A.
El excepcional original que enamoró a todos de Lara.



JEDI KNIGHT
LucasArts•Erbe
La visión externa de **Jedi Knight** es como jugar a *Tomb Raider*.

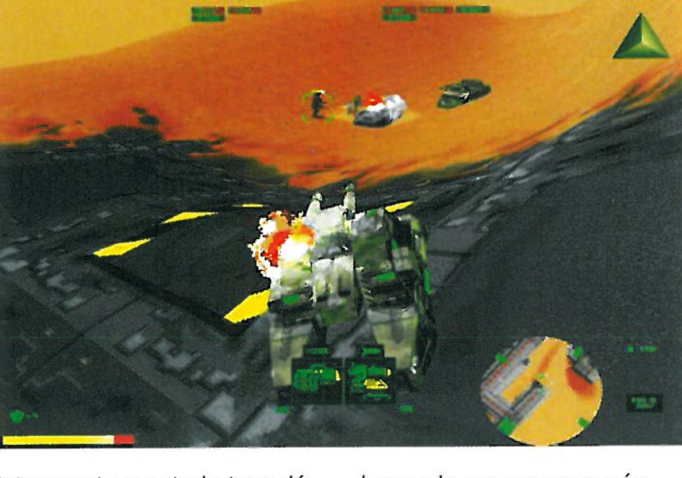


EXCALIBUR AD 2555
Telstar•Proein, S.A.
Otro juego de este tipo, pero de peor calidad.

JUEGOS

UPRISING

Por una vez, la colonización del espacio exterior resulta tremendamente entretenida y adictiva. Sin duda, un acierto de los muchachos de 3DO.



En el prolífico mundo de los videojuegos para PC siempre han tenido una gran aceptación los títulos tipo arcade en los que debes eliminar cualquier cosa que se mueva por la pantalla, manejando toda clase de aparatos exterminadores. Los programadores, intentando dar alguna dosis de originalidad, han ido introduciendo pequeñas dosis de simulación, pero siempre sin obligar al amante de estos juegos que estudie unos manuales sólo aptos para incondicionales.

Los programadores de 3DO han intentado dar un paso mas allá, añadiendo dosis de estrategia para captar a todo tipo de público. Lo han logrado con un producto de gran calidad.

En **Uprising** manejas un tanque futurista. Tu objetivo es viajar por diferentes galaxias conquistando los planetas para tu causa. Sin embargo, dentro de este sencillo y manido argumento no sólo debes arrasar los distintos entornos del juego con tu poderoso carro de combate.

Al llegar a cada planeta debes construir una ciudadela y unas edificaciones que posteriormente te permitirán dar vida a cuatro tipos diferentes de unidades: infantería, tanques, cazas y bombarderos. Hacerlo en el momento adecuado y ordenarles atacar a las edificaciones enemigas adecuadas te llevará a una victoria segura, cosa que os aseguramos no será sencilla.

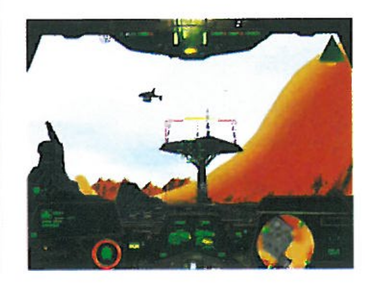
Además, obtendrás unos créditos por cada victoria que podrán ser utilizados en un interesante apartado tecnológico; podrás aumentar las distintas capacidades de tu tanque o de las unidades de apoyo. Las posibilidades de juego que se incluyen son un tutorial para familiarizarse con el control de tu tanque, un comienzo rápido para los impacientes y, el más interesante, el modo campaña.

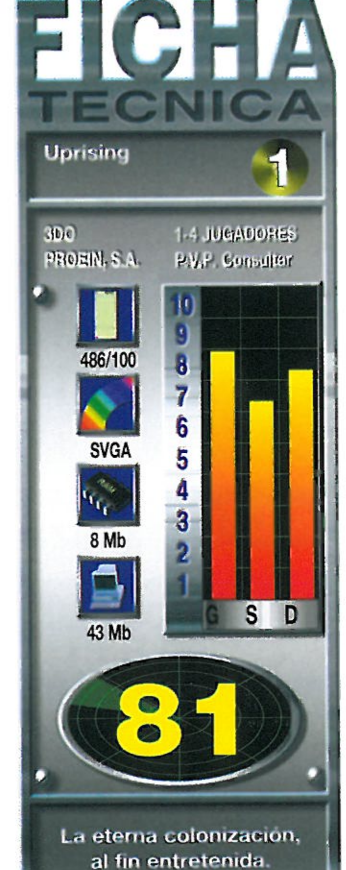
El apartado técnico está correctamente realizado, aunque no sobresale de forma notable. El entorno 3D no está nada mal, con soporte para tarjetas 3Dfx y siempre cuidando la fluidez de movimientos, incluso con la pantalla repleta de unidades. La música, con melodías en formato CD-Audio, acompaña los momentos de tensión del juego de una manera más que adecuada, sin llegar a saturarnos el oído. Un apartado tremendamente cuidado, pues con él consigues sacar el máximo provecho al juego, es el de las partidas compartidas mediante módem, red IPX o Internet.

Un programa que ha conseguido mezclar sabiamente distintos géneros, con un funcionamiento lo suficientemente intuitivo como para poder ser disfrutado desde el primer día de juego.

L. MARTÍNEZ







ALTERNATIVAS



EXTREME ASSAULT
Blue Byte•Friendware
Otro tanque bastante aparente, y con aún más fuerza destructiva.



ARMORED FIST 2
Novalogic•Electronic Arts
Un simulador de tanques bastante más serio que los otros dos.

TAKE NO PRISONERS

Tras la Guerra Nuclear, el planeta está en un estado lamentable. Sólo tú encontrarás las piezas del artefacto que salvará la vida a muchos humanos.

Take No Prisoners es un nuevo *shooter* ambientado en el futuro. Para que te hagas una idea, recuerda ligeramente al archiconocido *Duke Nukem 3D*, pero la perspectiva del juego es completamente distinta. En lugar de seguir la acción en primera persona, la escena se ve a vista de pájaro. Es cierto que son muchos los juegos que utilizan esta perspectiva en dos dimensiones. La novedad consiste en que este título la utiliza con técnicas 3D.

El protagonista del programa es un tal Slade. Antes de la Guerra Nuclear era un soldado del Cuerpo de Operaciones Especiales. Las circunstancias le han obligado a convertirse en un soldado de fortuna para poder sobrevivir en un ambiente tan hostil. Y le han encargado una nueva misión: recuperar las piezas de un artilugio capaz de salvar a muchos (incluido él mismo) de la radiación letal.

El juego resulta bastante entretenido. Se compone de veinte escenarios no lineales



que hay que completar; pero no es necesario acabar uno para pasar al siguiente. De este modo, si en un momento dado no te encuentras a gusto en el actual, puedes viajar a otro y regresar más tarde. Como es lógico, no todos los escenarios están disponibles desde un principio. Tendrás que irlos descubriendo a medida que recorres el mundo de **Take No Prisoners**. Pero no sólo por esto se trata de un juego muy variado. Hay multitud de armas, enemigos, vehículos y ambientes distintos. Además, el personaje principal es capaz de realizar un elevado número de acciones.

Los gráficos del juego no son nada del otro mundo, pero llaman la atención por su perspectiva. Sin embargo, sólo es posible elegir entre tres alturas de cámara. Lo normal será utilizar la más lejana, obteniendo así un mayor campo de visión y una mayor calidad gráfica. La más cercana muestra un decorado detallado pero un protagonista poco definido, incluso un poquito borroso con una tarjeta aceleradora 3D. En cuanto a la calidad de las texturas, es suficiente, sin más.

Las animaciones son poco detalladas. Lo más destacado son las explosiones y las muertes de los enemigos. El sonido es algo mejor, con una música animada y de buena calidad. Los efectos sonoros son buenos. Por fortuna, lo mejor son las voces digitalizadas en castellano.



En resumen, un juego de acción entretenido y de calidad intermedia. No es más que un intento de aportar algo de originalidad a un género demasiado explotado.

F. de la Villa













PERFECT ASSASSIN

Grolier•Spaco

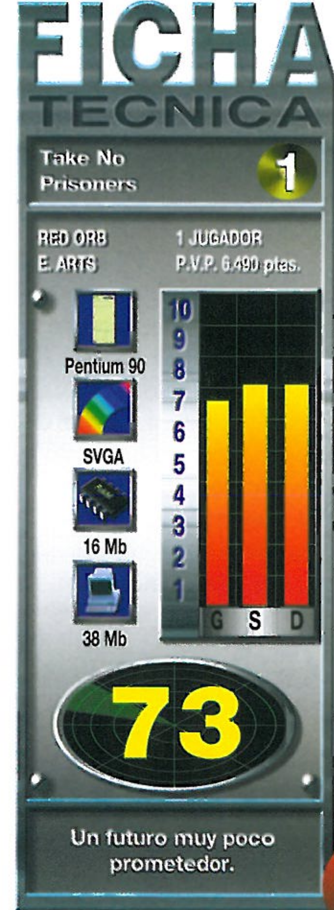
Otro programa de asesinos, pero con una perspectiva lateral.



MACHINE HUNTER

MGM•Erbe

"Bronca" desde las alturas, pero con peores gráficos que *TNP*.



JUEGOS

Un nuevo título deportivo llega hasta las pantallas de nuestros pobres y sufridos ordenadores; en esta ocasión está dirigido a los amantes del hockey sobre hielo.

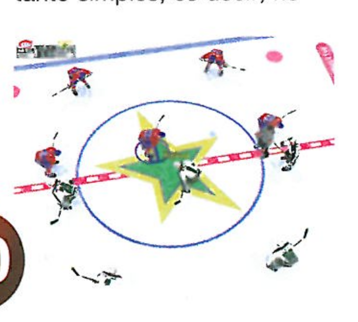
NHL POWERPLAY 98

Los seguidores incondicionales de juegos de corte deportivo estamos de enhorabuena. Continuamente aparecen nuevos títulos relacionados con el tema. Y, por suerte, la oferta no se restringe a los deportes populares en nuestro país. También llegan juegos dedicados a otros, como **NHL PowerPlay 98**.

Se trata de un título que se ajusta de forma estricta a los estándares actuales fijados por el mercado para este tipo de juegos. La interfaz de usuario es muy atractiva. Está repleta de imágenes y logotipos relacionados con el deporte en cuestión.

La música es trepidante y resulta ideal para ponerte en situación. Además, no incluye demasiadas opciones de configuración. Así consiguen que el juego sea interesante pero no complicado.

En el apartado gráfico, **NHL PowerPlay 98** tiene una calidad suficiente, aunque presenta algunos detalles que le hacen perder puntos. Los gráficos de la interfaz de usuario tienen un gran colorido y una calidad bastante alta. Sin embargo, los del juego en sí podrían ser mejores. Los jugadores son un tanto simples, es decir, no





están construidos con el número apropiado de polígonos. Este defecto se puede disimular mediante el adecuado uso de las texturas, pero los creadores del juego no han sabido sacar provecho de ello. No hay más que ver al árbitro del partido para darse cuenta.

El escenario tampoco ofrece el nivel esperado. El público está bien representado, pero las vallas y los banquillos dejan bastante que desear. Por ejemplo, los jugadores sentados son muy cuadrados y se nota un gran contraste entre ellos y los de la pista. Esta nota discordante se hace patente de forma especial en los descansos, cuando los jugadores entran y salen del banquillo.

En cuanto a las animaciones, son correctas, sin más. Los movimientos son fluidos y dan una buena impresión, aunque no son espectaculares. Además, se echa de menos una mayor variedad en las caídas y en las reacciones de los jugadores.

Los efectos sonoros son buenos pero no llaman la atención. Por su parte, la música está bastante bien.

NHL PowerPlay 98 es un juego de calidad aceptable, pero que se queda un poco corto en algunos aspectos. Por otro lado, es muy fácil de jugar y resulta entretenido.

F. DE LA VILLA



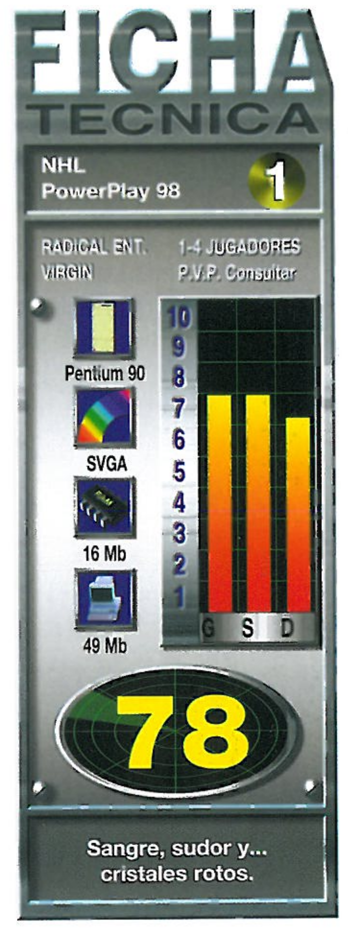




NHL 98
EA Sports•Electronic Arts
Un excepcional juego de hockey, gracias a la maestría de EA Sports.



FIFA 98
EA Sports•Electronic Arts
El fútbol: un deporte que tiene más éxito en nuestras fronteras.



DARK COLONY

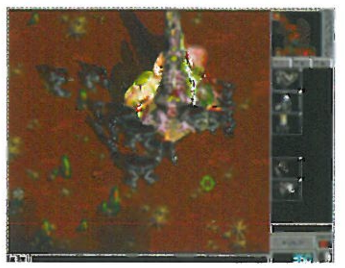
Tiempos difíciles para tus colonias en el rojo Marte. Los alienígenas son una amenaza para tu expansión espacial, ¿o eres tú mismo el alienígena?



En el año 2137, la colonización de Marte no marcha tal y como estaba previsto. Tras establecer bases mineras en este planeta para la obtención de Petra-7, fuente de energía universal, la Humanidad se las prometía muy felices. Tras los titánicos esfuerzos para conseguir que este planeta sea habitable (con las consecuencias positivas que acarrearía este proyecto, sobre todo debido a la superpoblación de la tierra), se descubrió presencia alienígena, y no precisamente amistosa.

Utilizando el manido argumento de la colonización espacial, tantas veces explotada, llega a nuestras manos **Dark Colony**, un nuevo clon de *C&C*. Los seguidores del género ya conoceréis los mecanismos en que se basa el juego: administrando los recursos energéticos, debes destruir a tu enemigo.

Basado en la estrategia en tiempo real, tendrás que organizar y dirigir a tus tropas de combate de la manera más eficiente, no sólo para conquistar las bases enemigas sino también para defenderte de los ataques que lance el contrario. Como pequeña novedad, hay un oficial que ascenderá de rango al avanzar en la campaña, que será de vital importancia para dar moral a tu ejército. Además, en cada misión de la campaña tendrás que conseguir algunos objetivos determinados por el alto mando que, a decir verdad, no son dignos de reseñar. Existe un modo de guerra donde no tendrás que preocuparte de construir, sino solamente de manejar tu comando. Este modo es particularmente atractivo si lo juegas en red.



Los gráficos son muy vistosos. Las unidades presentan un tamaño considerable, con lo que se observan claramente los detalles con que han sido realizadas. Esto, unido al trabajado diseño de los escenarios y las edificaciones, así como al realismo de los combates y de las explosiones, crea un estado de ansiedad que te obligará a veces a reducir la velocidad del juego. Tanto la música en formato CD-Audio, "cañera" y con toques cibernéticos, como los efectos sonoros, son acordes con la tensión que se busca. Merece la pena darle un vistazo.

L. MARTÍNEZ



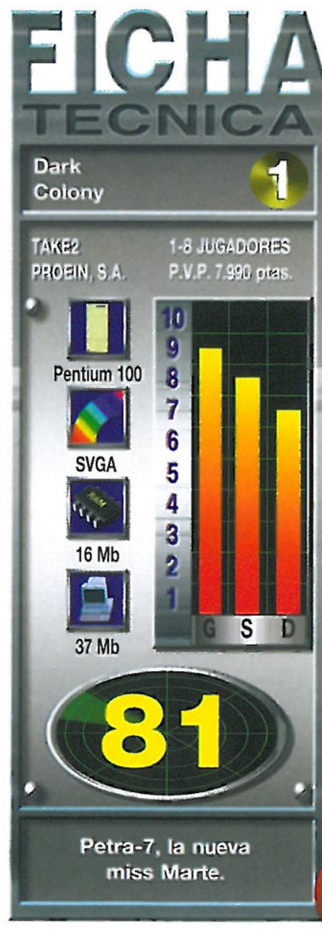
ALTERNATIVAS



CONQUEST EARTH
Eidos•Proein, S.A.
Un juego cuyas esperanzas se vieron frustradas...



7TH LEGION
Epic Megagames•Proein, S.A.
Otro juego del estilo, con peores gráficos.



Petra-7, la nueva miss Marte.

THUNDER OFFSHORE

Los motores estaban encendidos; el reflejo del sol amenazaba mis pupilas y el sudor recorría mi rostro. Todo estaba preparado para una carrera a vida o muerte. Entonces comenzó, y todo se nubló a mi alrededor.



Tras el discutible éxito de sus últimas producciones, como *Speed Haste*, NoriaWorks nos propone esta vez una carrera a bordo de unos fuera-borda futuristas en los que no sólo cuenta ganar, sino llegar vivo a la meta. La idea no es nueva, pero al menos no ha sido muy explotada a lo largo de la historia de los videojuegos (si exceptuamos *CyberRace*).

Sin embargo, el programa ha sido descuidado en el aspecto técnico. Para el desarrollo de las carreras se ha optado por la técnica





conocida como *voxel*, con gráficos compuestos por *pixels* 3D. Esta técnica ha dado mucho que hablar desde que apareció: cuenta tanto con grandes seguidores como con detractores acérrimos. Los primeros alaban su calidad gráfica, comparada con los típicos gráficos vectoriales a base de polígonos (que suelen ofrecer un aspecto bastante plano, sobre todo en los simuladores de vuelo), mientras que los segundos la atacan justamente por lo contrario, por su falta de detalle.

En el caso que nos ocupa hay que dar la razón a estos últimos, pues el juego no sobresale por su aspecto gráfico. El paisaje por donde discurren los quince circuitos de que consta el juego se convierte en ocasiones en un amasijo de *pixels* con afán de protagonismo. El programa pierde muchos enteros al jugar, pues irremediablemente se agota nuestra vista y nuestra benevolencia.

Los menús han sido bastante cuidados y la música está en formato Audio-CD. El arsenal de armas es muy completo. De hecho, si dejas a un lado el aspecto gráfico, **Thunder** es incluso jugable. Sin embargo, para notar un mínimo de sensación de velocidad muchos usuarios tendrán que reducir la resolución de 640 x 400 al clásico modo de 320 x 200.

En resumen, se trata de un título que, hace unos años, cuando apareció el *voxel*, hubiese sido un gran programa, pero ahora deja bastante que desear.

S. Cabrera







ALTERNATIVAS



SUB CULTURE
Ubi Soft•Ubi Soft
Un juego de barcos submarinos, de bastante mejor factura.



SPEEDBOAT ATTACK
Telstar•Proein, S.A.
Un título de barcos algo superior, pero que tampoco llega.



BETRAYAL IN ANTARA

En una playa, dos hombres solitarios. Uno, un pobre campesino, el otro, un noble; cada uno por su camino. De pronto, una amenaza, una explosión. Empieza una nueva aventura.

El peligro se cernía sobre la vida del hombre noble, un importante y enigmático personaje con una misión de alta importancia. Gracias al casual encuentro con el pobre campesino, pudo salvar su vida. Éste, sin llegar a saber del todo cómo, destruyó la amenaza con un golpe de inesperada magia.

Ahora, el noble ha decidido tomarlo bajo su tutela del alto rango y noble abolengo y entrenarlo para que llegue a poseer un conocimiento total sobre el arte de la lucha y de la magia que posee en parte. Ambos podrán vencer la maldad que tenazmente toma la tierra de Antara.

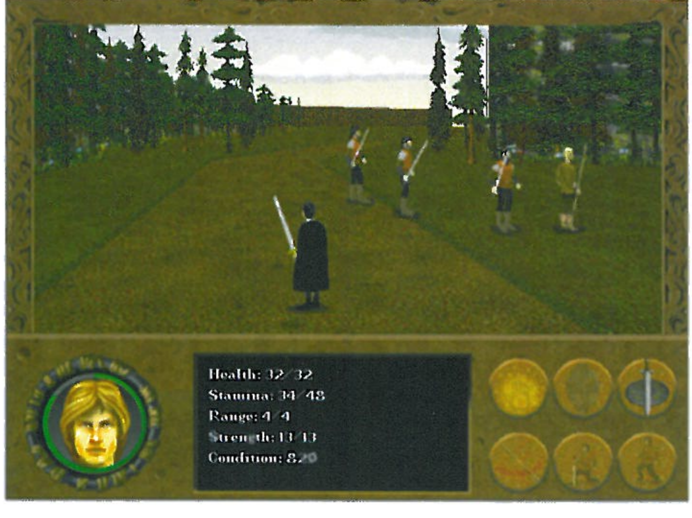


Éste es, a grandes rasgos, el argumento de **Betrayal in Antara**, enésima adaptación del argumento de grupo de guerreros que vencen al mal. Se trata de un título que no aporta nada al género.

Prescindiendo de cualquier intento de lograr un buen guión, los creadores del programa se han centrado en crear un título al uso: accede con facilidad al mercado pero no aporta nada nuevo. Así, no han realizado algo original pero han conseguido buenos momentos.

En la curiosa introducción no te muestran ningún monstruo infográfico ni ninguna secuencia cinematográfica. Verás las páginas de un antiguo libro y oirás las voces de los personajes contándote una historia, así como efectos de sonido. Las ilustraciones que habitan en las páginas del libro, perfectamente dibujadas, de un estilo expresionista, dan más dramatismo a la narración.

Después de la presentación te topas con el juego en sí, que no es ni más ni menos que un típico producto de rol en ordenador, visto desde una perspectiva subjetiva. Gráficamente no posee escenarios tan trabajados como los de *Quake*, pero está a la altura de las circunstancias. Los decorados y



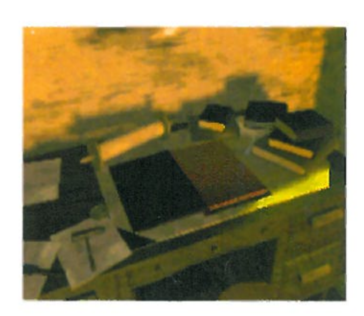


paisajes resultan, en efecto, extremadamente agradables para la vista: una delicia para sensibilidades agudas.

En cuanto al sonido, poco malo o bueno se puede decir al respecto en este juego, ya que se limita a respetar lo establecido en todos los sentidos. Da la impresión de que los programadores creían que debían hacer un programa ni demasiado bueno, ni demasiado malo.

En definitiva, excepto su increíble manejo, extremadamente intuitivo, todo se queda en una especie de título que ha nacido demasiado tarde para ser una obra de arte, y demasiado pronto para ser algo ridículo.

V. SÁNCHEZ

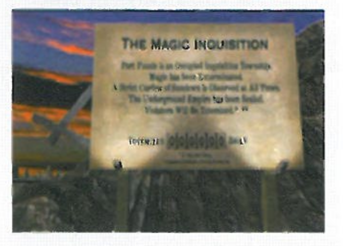




ALTERNATIVAS



BETRAYAL AT KRONDOR
Sierra•Coktel Ed.
Primera entrega de este juego, realizada en los albores de EGA.



ZORK GRAND INQUISITOR
Activision•Proein, S.A.
Otro programa de aventura-rol, aunque de peor calidad.

JUEGOS HÉRCULES

La leyenda cuenta que el propio Zeus, un buen día, decidió hacer uso de su divinidad y fecundar a una humana, haciéndose pasar por su marido; se gestó así el famoso Hércules. Disney limpia la cara al mito, le quita el pasado bastardo y lo carga del sentido del humor de la casa.

Todos nos acordamos perfectamente del resurgir de una factoría Disney al borde de la ruina con aquella magnífica película titulada *La Sirenita*, pero pocos recordarán su pésima versión informática, así como ninguna de las dos versiones lúdicas que salieron al mercado bajo el manto de la maravillosa *La Bella y la Bestia*.

Curiosamente, cuando empezó a bajar el nivel de las películas de la multinacional estadounidense (véase *Aladdin* o *El Rey León*), la calidad de sus videojuegos subió como la espuma. Nos brindó dos joyas en forma de arcade de plataformas.





Ahora nos llega el programa que puede que llegue a ser el mejor de todos los habidos, y por haber, de la casa: **Hércules**. La historia, tanto la de la película como la del juego, es muy sencilla. Metes en una cazuela el guión de *La bella Durmiente*, el de *Aladdin* y al pausado Yoda (maestro de Jedi), y cambias unos pocos nombres por los de Hércules o el sátiro Phil y ya está.

El juego es, en apariencia, un arcade de *scroll* horizontal. Sólo en apariencia, ya que en algunos momentos del juego ese *scroll* horizontal pasará a ser también vertical. Este programa, al igual que muchos arcades de plataformas actuales, contempla las tres dimensiones y una mayor libertad de movimientos.

Los gráficos, siguiendo al pie de la letra los pasos que marcaron los hermanos mayores de este joven **Hércules**, se basan en la recreación de los dibujos de las películas en el típico decorado del género, también, por supuesto, basado en los escenarios de la película.

RECOMENDADO

Hay diez fases para los héroes más intrépidos y ocho para los tímidos aventureros que sólo se atrevan en el modo más fácil. En el entrenamiento básico debes ayudar a Hércules a superar un sinfín de pruebas que Phil ha preparado para demostrar que puede llegar a ser un héroe.

El desafío de los dioses es la continuación de la anterior. En esta fase han cambiado el *scroll* horizontal por una mucho más divertida carrera tridimensional.

Una vez acabado el entrenamiento, ya estás listo para conocer mundo, y nada mejor para ello que acercarse al bosque del temido centauro y rescatar, de paso, a la enigmática y peligrosa Meg.

Salido de un Bosque, te metes de lleno en la ciudad de Tebas, donde, además de ladrones, extraños comportamientos meteorológicos y mucho tráfico, te encontrarás con dos de los momentos más memorables del juego: el entrenamiento a "pedradas" con un minotauro y el ataque de un grupo de arpías. Esto, junto a la aparición de un ejército de esqueletos, hace que recordemos con lágrimas en los ojos las películas del Maestro Ray Harryhaussen.

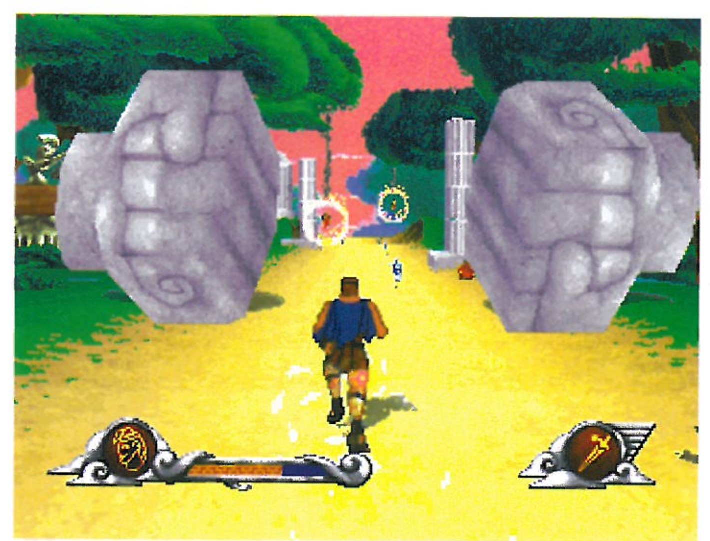


















Después de recorrerte las calles de Tebas, y sin haber demostrado aún a sus ciudadanos tu valía como héroe, te enfrentarás a la Hidra, un ser mitológico al que, según cuenta la leyenda, si se le cortaba una cabeza le salían tres más...

En la guarida de la Medusa tendrás que acabar con este mito, consiguiendo que sea ella la que se convierta en piedra con su mágica mirada.

Bien, ya tienes fama. El pueblo aclama el nombre de Hércules, hecho que pone furioso a Hades, dios de la muerte. Por mucho que intente acabar con la vida del joven héroe no lo consigue, así que le tiende una trampa, consiguiendo no sólo quitarle los poderes de semidiós que posee, sino también rescatar a los Titanes de la prisión que les impuso el gran Zeus.

Ahora, un gigantesco cíclope se está dedicando a destruir la ciudad de Tebas: sólo Hércules puede vencerle. Eso tendrás que hacer, o al menos llegar sano y salvo hasta el gigante (una animación se encarga de su destrucción), en una fase al estilo de la segunda.





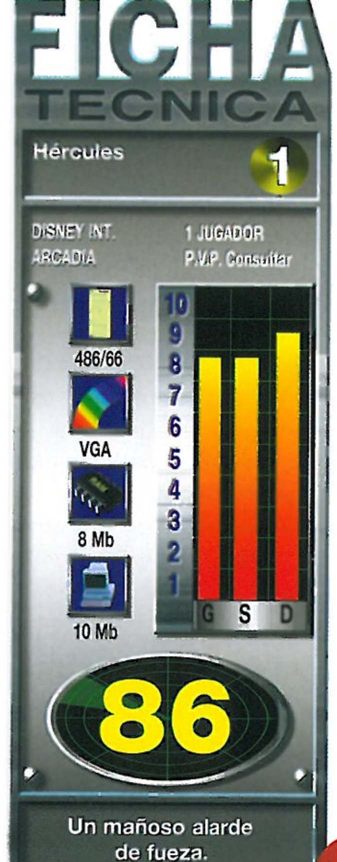
Después de haber recuperado los poderes de Hércules, y a lomos de tu jamelgo alado, pondrás rumbo al monte Olimpo, a salvar a papá Zeus de las manos de los titanes.

El juego, perfectamente doblado al castellano (por los mismos dobladores de la película en nuestro país), cuenta con numerosas animaciones sacadas de la propia película que dan mayor énfasis a la historia.

Ésta queda bastante colgada por la omisión de ciertos detalles que en la película podían ser importantes.

En resumen, un arcade que posee una calidad muy elevada. Aunque la primera vez te va a saber, sin duda, a poco, cuenta con el aliciente de su alta adictividad. La realización gráfica es perfecta en todo momento, así como la sonora. No te olvidarás de él fácilmente.

V. SÁNCHEZ









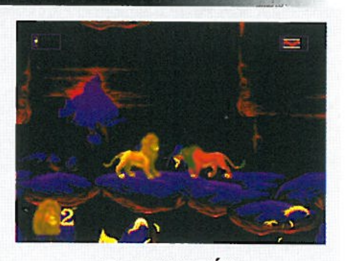
ALTERNATIVAS



TOY STORY
Disney•Disney
La película por ordenador de Disney también tiene juego.



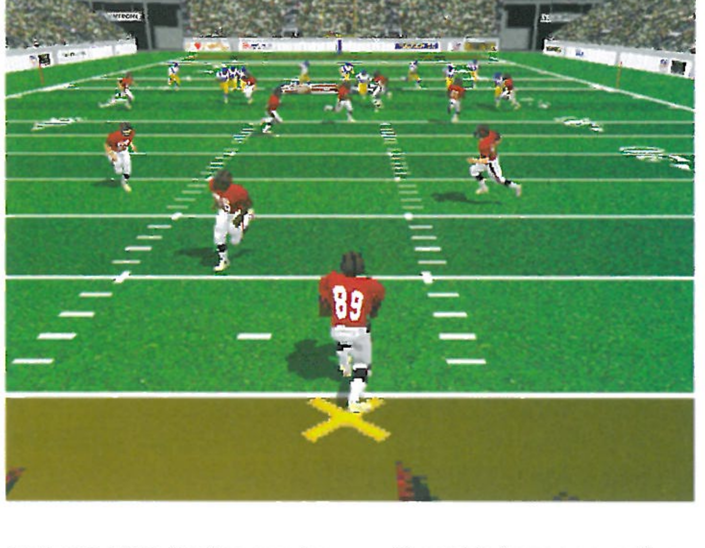
TIMÓN Y PUMBA
Disney•Disney
Dos bichos muy simpáticos en un juego para niños.



EL REY LEÓN
Disney•Virgin
Un arcade entretenido y muy variado en todos los aspectos.

MADDEN 98

EA Sports vuelve a la carga con la nueva versión de Madden, su famoso simulador de fútbol americano. Sin embargo, el programa no está a la altura de lo esperado.



EA Sports se caracteriza por la gran calidad de algunos de sus títulos. No hay más que ver juegos como *FIFA 98* o *NHL 98* para darse cuenta de ello. Sin embargo, nadie es perfecto, como demuestra este título. No se trata de un mal juego de fútbol americano, pero se queda algo corto.

Madden 98 posee las características típicas de un simulador deportivo. Presenta una interfaz de usuario atractiva, con gráficos de calidad, música pegadiza y numerosas opciones de configuración. Se puede editar todo lo relacionado con los equipos. Cambias la vestimenta, la plantilla y las características de cada jugador. También se admite la posibilidad de elegir las jugadas favoritas de cada equipo. En este sentido es un simulador muy completo.

Existen tres modos de juego diferentes. Además del clásico partido amistoso, se puede jugar la temporada NFL completa y partidos multijugador. En este último modo se contempla conexión por módem, conexión directa y juego en red mediante los protocolos IPX y TCP/IP.

Todas estas características están muy bien y cualquier buen juego deportivo debe tenerlas, aunque no son imprescindibles. Sin embargo, lo que no puede fallar es la simulación en sí, como es el caso. Los gráficos dejan bastante que desear en modo normal, y la única tarjeta 3D soportada (3Dfx) no es aprovechada, lo que parece inexplicable a estas alturas...

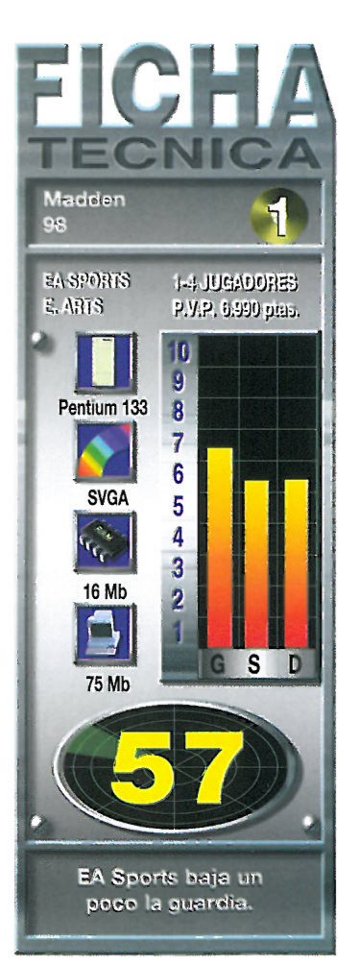
La calidad gráfica en los partidos no es lo suficientemente buena. Los jugadores están creados con mapas de *bits* en lugar de gráficos vectoriales con texturas. Esto implica que las vistas más cercanas muestran unos jugadores muy toscos, compuestos por una serie de grandes puntos cuadrados... Por desgracia, esto también ocurre con el terreno de juego. Hace un año esto no tendría demasiada importancia, pero tras el indudable éxito de las tarjetas aceleradoras 3D nos hemos acostumbrado a ver gráficos de una calidad muy elevada. Y es que es muy fácil acostumbrarse a lo bueno. Las animaciones son algo bruscas y lucen muy poco debido a los propios gráficos.

El sonido tampoco está a la altura de las circunstancias, si exceptuamos la música de los menús. Los efectos sonoros son mediocres y las voces digitalizadas, repetitivas.

En definitiva, un título que resultará entretenido para los seguidores del género, pero nada más. Esperemos que la próxima versión de *Madden* sea mejor, al menos gráficamente hablando.

F. DE LA VILLA





ALTERNATIVAS



INT. RUGBY LEAGUE
EA Sports•Electronic Arts
Versión europea del duro fútbol americano.



J. LOMUH RUGBY
Codemasters•Proein, S.A.
Si no te gusta el fútbol americano, entonces prueba el australiano...


Red Baron II ®
Dos Ases son demasiados:
el Barón Von Richtofen o tú.
Te falta combustible, las alas de tu triplano crujen bajo la presión del viento. El traqueteo de la carlinga se hace cada vez más violento. Y a tus pies, las bombas de la escuadrilla siembran el pánico, el sonido de las sirenas es cada vez más intenso y los convoyes enemigos tratan de ponerse a cubierto ante la amenaza. Pero antes de ponerte al mando de tu escuadrilla, deberás medirte con los más gloriosos pilotos de los inicios de la aviación. Gana su respeto y admiración, o serás olvidado por la Historia.
Más de 60.000 Km² topografiados con la tecnología 3-Space ™
Vuela en más de 22 aviones legendarios con la más avanzada Inteligencia Artificial.
El Barón Rojo es el sobrenombre que dieron a Manfred Von Richtofen sus enemigos. Se convirtió en el más temido, el mejor: un As entre los Ases, con más de 80 victorias.
Microsoft SideWinder
Optimizado para el nuevo joystick "force feedback"
SIERRA ®
© 1997. Sierra On-Line, Inc. TM y ® son marcas registradas.
Microsoft Side Winders es una marca registrada de Microsoft Corporation.
COKTEL EDUCATIVE
Avda. de Burgos, 9-1.° of. 2
Madrid 28036
Tel.: (91) 383 26 23
Fax: (91) 383 24 37
Hot Line: (91) 383 27 60
Internet: www.infornet.es/sierra

Dicen que segundas partes nunca fueron buenas; Steel Panther ya demostró que existen excepciones. El riesgo de demostrar que terceras partes no son peores lo asume con esta nueva entrega.

STEEL PANTHERS III

Después de la grata sorpresa que SSI nos proporcionó al sacar al mercado el esperado *Panzer General II*, este mes, sin concedernos un respiro, nos llega **Steel Panthers III** para acabar de complicarnos nuestros pequeños ratos de ocio. Sin embargo, el programa no responde a las expectativas creadas para un sucesor de la justamente famosa saga *Steel Panthers*.

Con el subtítulo de *Brigade Command 1939-1999*, esta última entrega pretende abarcar conflictos en que los tanques han jugado un papel predominante, desde la innovadora Guerra Relámpago de los alemanes hasta la guerra moderna. Los conflictos históricos



están divididos en cuatro campañas, tres de la Segunda Guerra Mundial (la lucha en el norte de África, Estalingrado y la operación Market Garden aliada) y una ambientada en Vietnam, más cercano a nosotros. La guerra moderna se ve reflejada en dos campañas hipotéticas, basadas una en la guerra fría y otra en el conflicto árabe-israelí. Además, dispone de numerosos escenarios en los que sólo se libra una batalla, un sencillo generador de escenarios y una completa enciclopedia con todas las unidades militares que han estado presentes en tan amplio espacio de tiempo.







El mecanismo de juego sigue las mismas normas que sus predecesores: estrategia dividida en turnos donde el contrario no se limita a esperar su fase para contraatacar. En tu propio turno serán capaces de responder ante cualquier efecto que provoques en su línea de visión, sea tanto de movimiento como de ataque. Una de las características que en su tiempo diferenció a *Steel Panthers* del resto de *wargames* para PC fue el control individualizado de cada una de las unidades que manejabas, así como la posibilidad de variar el rango de disparo en función de la capacidad de visión que te proporcionaba el terreno.

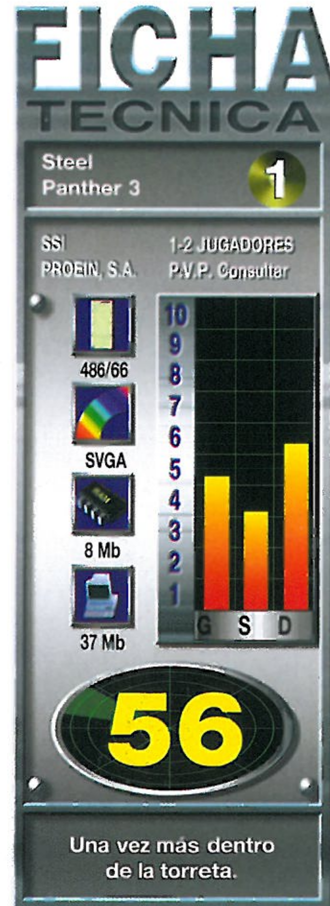
Todas estas características se mantienen, por supuesto, lo que podría presagiar un nuevo éxito. Sin embargo, los chicos de SSI se han limitado a introducir nuevas campañas, sin hacer un retoque técnico, a nuestro juicio necesario para actualizar el producto. Así, los gráficos apenas se han modificado.



La única innovación es la sustitución de unidades individuales por batallones. Resulta muy sospechoso que el juego siga funcionando en el entorno DOS, con lo que los cambios de resolución son inviables.

Para jugar cara a cara con algún amigo, el programa te ofrece la posibilidad de hacerlo vía *e-mail*. Los efectos sonoros son simples, típicos disparos y explosiones que pasan desapercibidas.

L. Martínez



ALTERNATIVAS



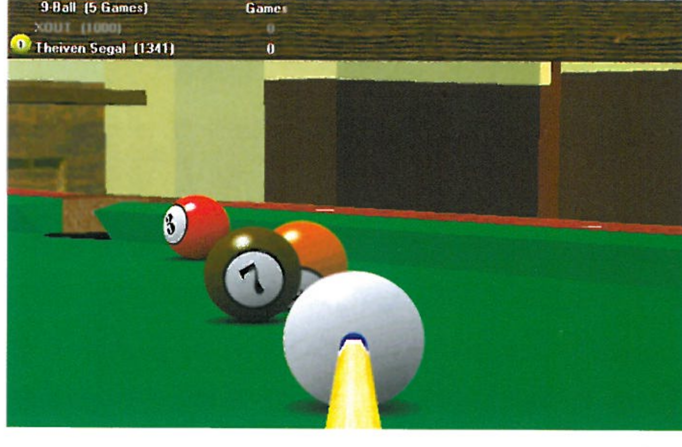
PANZER GENERAL II
SSI•Proein, S.A.
Un juego de la casa, mucho más impresionante que *S. Panthers III*.



TOTAL ANNIHILATION
GT Interactive•New Software Center
Más tanques estratégicos, pero en tiempo real y futuristas.

VIRTUAL POOL 2

¡Cuántos de nosotros hemos deseado emular al Buscavidas en su genial enfrentamiento con Jake, El Gordo! Muchos, por supuesto. Ahora, una vez más, puedes abandonarte a tus sueños con el ordenador.



Al fin llega a nuestras manos la continuación de *Virtual Pool*, un título que enamoró a muchos jugadores de billar, que pudieron por fin encontrar en el PC la mezcla de diversión y simulación de este bonito y complicado deporte.

Esta segunda parte no contiene grandes novedades, sino que básicamente se centra en actualizar el motor gráfico a los nuevos avances hardware que están revolucionando el mundo de los juegos. Por tanto, el programa admite mayores resoluciones y, cómo no, soporte para tarjetas 3D mediante Direct 3D, con las que el nivel de realismo que depara el juego es francamente sorprendente. Sin embargo, en realidad es más bien un filtro de suavizado que otra cosa.

De todas formas, se hace difícil pensar en una nueva versión de **Virtual Pool II**, porque se puede decir que la simulación es prácticamente perfecta. El movimiento es francamente bueno y las luces y reflejos no se quedan atrás.

La esencia del juego se mantiene frente a la versión original. Al comenzar se crea un jugador con una puntuación referente a su calidad de 1.000, que es el mínimo. A partir de ahí, jugando campeonatos de diversa reputación, ya sea en pub, ya sean a nivel nacional, irás ganando puntos.

Tu objetivo será, por supuesto, ganar los máximos partidos y alcanzar el número uno. Puedes competir en las diversas variedades de billar americano: *straight pool*, nueve bolas, ocho bolas, etc. El manejo del juego es exactamente igual al del *Virtual Pool* original: con el ratón eliges la dirección en que vas a lanzar, así como el ángulo de ataque a la bola y la cámara.

Posteriormente, pulsando la tecla "s" y el ratón, das la fuerza que desees al taco. El resto es cuestión de trigonometría.

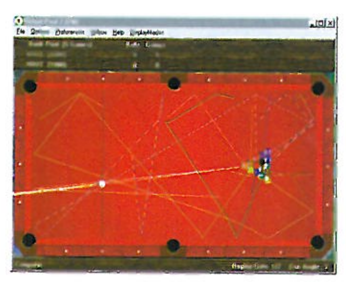
Por si no andas muy sobrado de técnica, el juego incorpora dos tutoriales en vídeo realizados por dos prestigiosos jugadores profesionales, que te enseñarán alguno de los trucos que les han llevado a la gloria sobre el rectángulo verde.

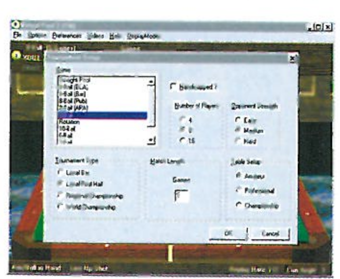
Como ya se comentó con anterioridad, el aspecto gráfico está bastante mejorado, especialmente para tarjetas aceleradores, con un realismo francamente alucinante.

Por tanto, aquellos que gusten del deporte del billar disfrutarán muchísimo con este título, que ha sabido aunar cualidades gráficas y técnicas con facilidad de manejo, de modo que cualquier usuario aprenderá a utilizar el programa con facilidad en un momento y podrá disfrutar "a tope".

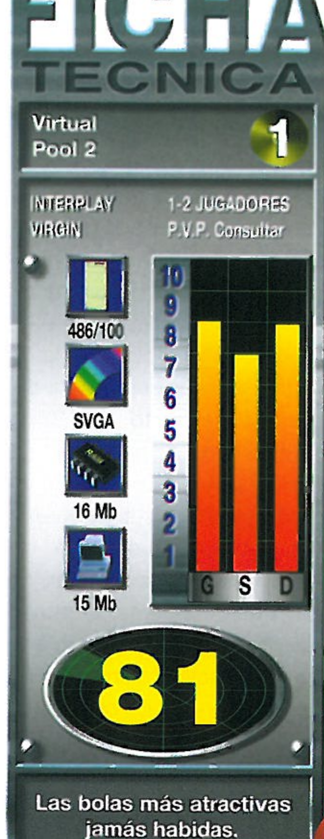
A. J. NOVILLO



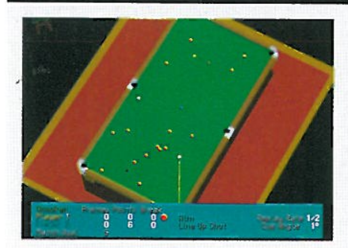




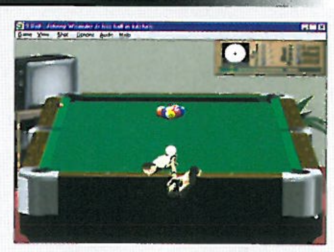




ALTERNATIVAS



VIRTUAL SNOOKER
Interplay•Virgin
Versión de este juego para la modalidad de billar *snooker*.



POOL CHAMPION
Mindscape•Proein, S.A.
Juego de otra compañía, pero con similares aspiraciones.

JUEGOS

CHASM: THE RIFT

Perdisteis el contacto con una base militar. Se cree que la ha invadido una especie depredadora capaz de viajar en el tiempo. Tus mandos te han encargado la investigación.

Desde que *Doom* irrumpió en el mercado, una nueva forma de juego fue la dominante: aquella en la que la acción era lo más importante, con un punto de vista en primera persona. Tras la modernización que hubo con *Duke Nukem*, llegaron las 3D reales con *Quake*. Este **Chasm The Rift** es un intermedio entre los dos últimos. Usa un mapa con la tecnología de *Duke Nukem,* permitiéndote subir y bajar el punto de vista.



Para los enemigos, sin embargo, utiliza el sistema de *Quake*, con objetos completamente 3D. Pueden perder un brazo o una pierna y aun así seguir detrás de ti; cuando te los "cargas", la forma de caer dependerá del punto de impacto.

El sistema de juego es similar a sus antecesores. En cada misión, tus superiores te indicarán una serie de objetivos para cada lugar, de dificultad creciente. El movimiento es suave, incluso en alta resolución, siempre y cuando tengas un ordenador suficientemente rápido. Un detalle que hace que aumente la dificultad del juego es que, al disparar, tan sólo serás capaz de dirigir el disparo hacia la misma horizontal de visión. Así, cuando te ataquen desde el suelo o desde el aire, deberás subir o bajar el punto de mira, con la dificultad que puede suponer esto en momentos en que estés rodeado de enemigos.

Los gráficos tienden a ser claustrofóbicos, con espacios cerrados y tonalidades marrones que imitan lo que podría ser el interior de una base militar. Tiene efectos muy logrados, como la lluvia que puede caer cuando estás a la intemperie, el viento o la estela de humo de algunas de las armas. Hay momentos en que llega a ser muy cruento, pues puedes ir desmembrando a balazos a un enemigo y aún intentará ir a por ti, hasta que le vueles la cabeza (literalmente, saltará por los aires).

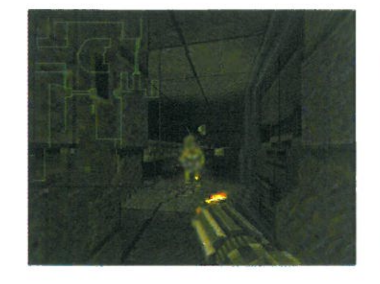


El juego tiene su propio editor de niveles, para que crees los escenarios que más te gusten. Puedes hacerlos desde cero, empezando por el mapa y terminando por los objetos de decoración que dan ambiente, como luces giratorias, vallas o ventanas.

En la opción de juego por red han implementado algo diferente a lo habitual. No creas una partida cada vez que juegas. La creación de la partida la realiza una de las máquinas una vez, y los diferentes participantes se van añadiendo en tiempo real, de manera que puedes entrar o salir del escenario cuando quieras. Estas partidas las creas para red local, Internet, módem o puerto serie.

El sonido es lo que se puede esperar en este tipo de juegos; destacan los efectos de disparo o explosiones, junto con los diferentes gritos de muerte de aquellos que osen ponerse delante de tu arma. La banda sonora colabora con la escenificación, haciendo que te introduzcas más en el juego.

A. Vegas





ALTERNATIVAS



TUROK: DINOSAUR HUNTER
Acclaim•New Software Center
Un entretenido arcade 3D, con algunas armas espectaculares.



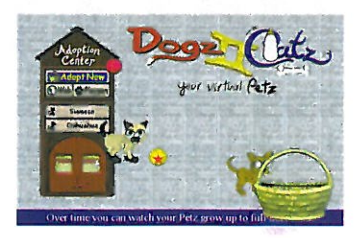
JEDI KNIGHT
LucasArts•Erbe
De los últimos tiempos, el mejor del género arcade 3D.



CATZ II Y DOGZ II

¿Siempre quisiste tener un animal en casa, aparte de tu hermana, y tus padres no te dejan? Ahora puedes adoptarlo, y sabiendo, además, que no va a salir de tu pantalla.





Lo primero que hay que decir es que este producto es en realidad dos programas, uno para los perros y otro para los gatos. Pero, debido a que se complementan pudiendo formar un solo juego y que internamente son prácticamente iguales, vamos a comentarlos como si de uno se tratase.

Este juego, por llamarlo de alguna manera, es un simulador de comportamiento de animales caseros, pero orientado sobre todo a los pequeños. Les puede enseñar lo que es la responsabilidad, ya que van a ser necesitados por sus mascotas para cuidarlas, mimarlas y, en general, tenerlas atendidas. En caso de que fallasen los cuidados, éstas podrían optar por irse con otro dueño.



Por un lado están los perros. Al igual que los gatos, cada uno que adoptes tiene su propia personalidad, dependiendo de la raza. En un principio puedes elegir entre cinco razas: chihuahua, gran danés, scottie, bulldog y mutt. En caso de tener conexión a Internet, este número de razas puede crecer, pues existe una página web en la que se encuentran nuevas razas, así como opiniones, comentarios y trucos de otros dueños de animales.

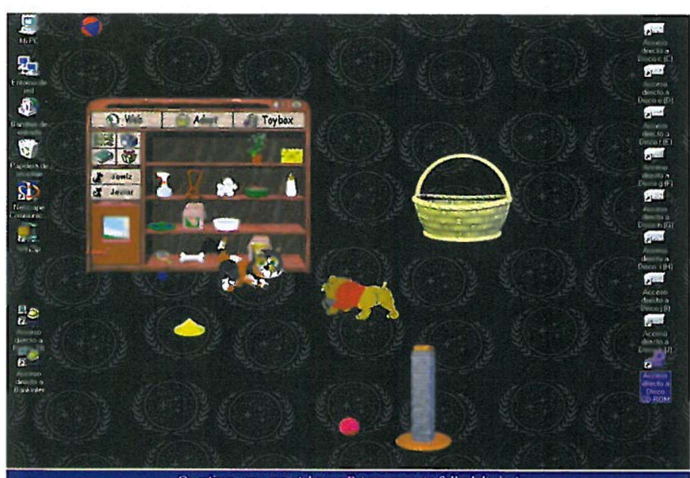
Respecto a los gatos, también puedes elegir entre otras cinco razas, que en este caso son persa, siamés, pelocorto blanco y negro, Calico y pelolargo naranja. En caso de que no te guste el color de alguna de tus mascotas, siempre puedes cambiárselo.

Al inicio, adoptas a las mascotas cuando son unas crías, a las que has de proporcionar un ambiente agradable para que tengan un feliz crecimiento. Habrás de jugar con ellas, educándolas y regañándolas cuando sea necesario. La labor más importante será la educación, a base de caricias cuando hagan las cosas bien y "rapapolvos" cuando se porten mal.

Los gráficos están bastante logrados: se nota cómo el animal va creciendo. El movimiento es muy natural, tal y como suelen ser los animales de carne y hueso. Muy bien realizadas están las caras de todos ellos. Acercándose a los dibujos animados, están dotadas de una gran expresividad; por ellas puedes saber el estado del gato o del perro, cuándo están contentos o cuándo tristes y si necesitan algún tipo de cuidado. La zona de juego en general será la ventana del programa, pero también los puedes sacar al escritorio de Windows, por el cual camparán a sus anchas. Incluso puedes tomarlos como salvapantallas, con lo que saldrán a jugar cuando tú no estés haciendo nada.

Una vez tengas una mascota medianamente crecidita y educada, puedes compartirla con amistades, o bien depositarla en un sitio web para que la disfruten otras personas. Esto lo realizarás a través de los *kits* de adopción.

A. VEGAS



ALTERNATIVAS



LEGO ISLAND
Mindscape•Proein, S.A.
Otro título para niños, basado en el famoso juego de construcción.



OP. DESASTRE ECOLÓGICO
Discovery•Anaya M.
Extraña aventura para niños que les dejará un poco mejor que antes.



WORLD WIDE RALLY



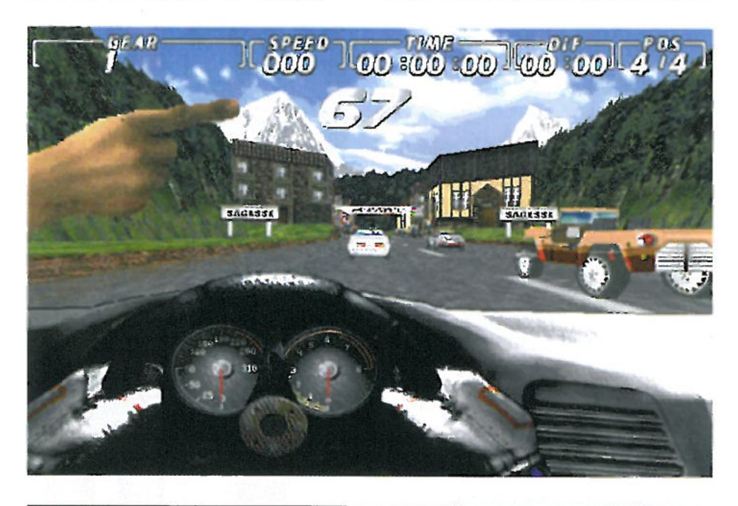
Con un título como éste uno se plantea algunas preguntas fundamentales en la vida: ¿Hacia dónde vamos? ¿De dónde venimos? ¿Por qué salen al mercado videojuegos como éstos?

World Wide Rally es la continuación de un juego de la compañía española DDM. El tiempo no pasa en balde, y con sólo echar un vistazo a las fotos uno puede ver que éste es mejor. De la "curiosa" perspectiva isométrica se ha pasado a las 3D, y los gráficos están más trabajados. Pensé que esta entrega merecía una oportunidad y olvidé por un momento las "virtudes" del predecesor.





Nada más cargar aparece un vídeo de presentación de dudosa calidad; pero bueno, menos es nada. Los menús tampoco están mal del todo, y se hacen acompañar de una efusiva voz que, en inglés, nos recuerda lo que estamos seleccionando. En estos menús escoges uno de los ocho coches disponibles, que van desde el clásico Toyota Celica hasta el más asequible Peugeot 106; puedes configurar ciertos parámetros. Los circuitos también son variados: quince tramos, divididos en cinco circuitos, pertenecientes al campeonato nacional de rallies.



Hasta aquí todo bien. Sin embargo, llega la hora de jugar. La carrera comienza, coges velocidad en la recta, llega la primera curva y... ¡que alguien sujete este coche! ¡Ha tomado vida propia! ¿Estará poseído...? Al girar, el volante no vuelve por sí solo a su posición original, lo que hace que el coche siga doblando irremediablemente, ya pasada la curva. Además, intentar enderezarlo es una misión imposible, por lo que tendrás al coche dando bandazos de un lado a otro de la carretera durante media competición.

Los contrincantes tienen la malsana costumbre de, para adelantarte, arremeter contra ti por detrás. En ese momento parece que se produce un terremoto. Aprovechando el despiste, los contrarios te atraviesan sin que puedas hacer nada al respecto.

El sonido y los gráficos no son nada del otro mundo; le hacen a uno preguntarse dónde está el ordenador Silicon Graphics que se supone han empleado. La vista interna muestra siempre el mismo cuadro de mandos, ya estés conduciendo un Porsche o un Jeep. En las vistas externas hay más polígonos sueltos de los que sería deseable. ¡Hay momentos en los que las ruedas se separan misteriosamente de la carrocería del coche!

Pero no todo podía ser malo. A su favor tiene los tramos de conducción nocturna, el modo multi-jugador y los bajos requerimientos mínimos. Lo mejor es su precio, pero no hay que dejarse llevar (¿quién compra hoy en día una televisión en blanco y negro, por barata que sea?)

S. Cabrera

ALTERNATIVAS



SCREAMER RALLY
Virgin•Virgin
Última entrega de la imprescindible saga *Screamer*.

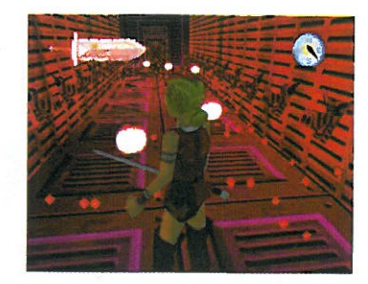


DAYTONA USA DELUXE
Sega•Sega
Un juego de coches bastante más entretenido.



EXCALIBUR 2555 AD

No todos los programas que aprovechan las posibilidades de una tarjeta aceleradora de gráficos 3D son una maravilla. Eso es lo que sucede con esta frágil conversión de consola.





La llegada de las tarjetas aceleradoras de las 3D a los PCs ha supuesto una oleada de conversiones de las consolas. Muchas veces superan al juego original gracias a los estupendos efectos conseguidos con *chipsets* como 3Dfx. Otras veces, como en este caso, ni los efectos visuales consiguen convertir en bueno un juego mediocre.

El argumento es de lo más típico. La legendaria espada del Rey Arturo, Excalibur, ha sido robada por gentes del futuro con muy malas intenciones. Este terrible hecho desencadenará una serie de catástrofes que sólo tú puedes evitar. Es decir, más o menos lo de siempre.

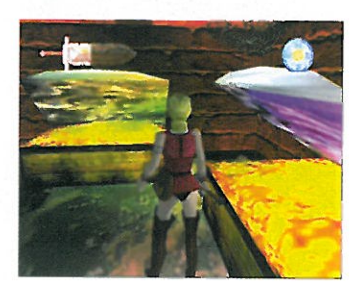
Se trata de un título parecido a *Tomb Raider*, aunque mucho más simple y menos espectacular. La protagonista también es una aguerrida fémina dispuesta a todo para conseguir sus objetivos. Sin embargo, dispone de pocos movimientos. Además de andar, sólo puede correr, manejar la espada y coger y usar objetos. Por si fuera poco, el desarrollo del juego es demasiado lineal.

Básicamente debes resolver los sencillos *puzzles* que se estilaban en los clásicos. Encuentras un objeto, se lo das a un personaje que lo necesita y éste te entrega otro objeto que te hará falta a ti o a otro personaje. Y de vez en cuando encontrarás algún enemigo con el que luchar. El proceso se repite hasta el final.

Técnicamente no es una maravilla. El programa transcurre en distintas habitaciones que, en apariencia, no están conectadas entre sí. Al llegar a una puerta no se ve el interior de la habitación contigua. En su lugar hay un oscuro vacío que no es fácil de entender en un juego actual. Por otra parte, los decorados son simples, con gráficos normales y corrientes.

El diseño de los personajes tampoco dice mucho a favor de este título. Están compuestos por texturas de baja calidad. Por ejemplo, la cara de la protagonista resulta de lo más inexpresivo. Aunque tienen algo positivo; al menos, están bien animados.

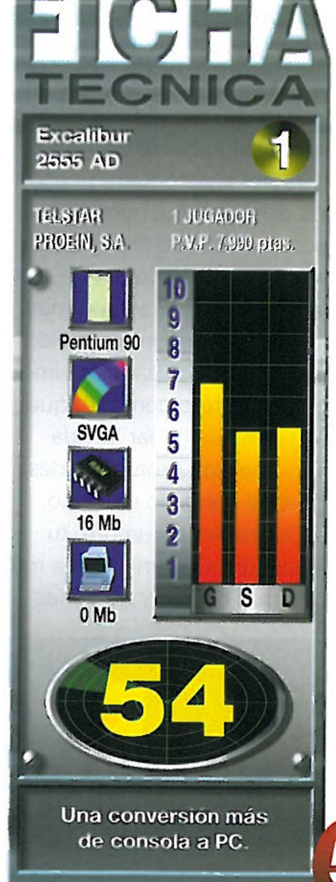




Pese a lo dicho hasta ahora hay que reconocer que tiene detalles buenos gracias, sobre todo, a los efectos conseguidos con la ayuda de la aceleración hardware. Si no hiciera uso de ella, los gráficos del juego perderían muchos enteros.

El sonido tiene una calidad suficiente. Lo mejor es la música, pese a que los efectos no están mal. Las voces digitalizadas son algo peores.

F. de la Villa



ALTERNATIVAS



RIVEN
Red Orb•Electronic Arts
Una aventura 3D impresionante en todos los sentidos.



DARK EARTH
Kalisto•Proein, S.A.
Otra aventura 3D, más en la línea de *Alone in the Dark*.

JUEGOS

SUB CULTURE

Surcar las profundidades del mar con un pequeño submarino se convierte en una aventura gracias a este título de Ubi Soft. Se trata de un original juego que te enganchará desde el principio.

El mar esconde multitud de secretos que todavía se le escapan a los seres humanos. Uno de ellos, quizá el más curioso de todos, es una pequeña civilización que lucha por sobrevivir día tras día. La componen seres muy parecidos a los humanos, con una pequeña diferencia: ninguno pasa del centímetro de estatura. Están divididos en dos grandes grupos enzarzados en una interminable guerra civil. Además, existe una gran cantidad de piratas cuyo único objetivo es amargar la vida de los demás y, de paso, sacar algún beneficio.

Y, por si esto fuera poco, los desperdicios humanos que caen desde la superficie y las temibles criaturas submarinas complican aún más la vida. Un panorama de lo más desolador para un simple chatarrero como tú, que se tiene que ganar la vida surcando las profundidades de este pequeño universo.

Como de costumbre, tu situación económica deja mucho que desear y no tienes más remedio que aceptar cualquier trabajo, por peligroso o denigrante que éste sea. Sólo dispones de un modesto submarino, equipado con lo justo, para hacer frente a los retos que te esperan.

RECOMENDADO

Por fortuna, a medida que vayas aumentando tus ingresos podrás comprar nuevas armas y dispositivos que te facilitarán la tarea. Si eres hábil, ganarás el suficiente dinero para retirarte joven. Pero si metes la pata, acabarás con tus maltrechos huesos en el fondo del océano.

El juego comienza dentro de tu vehículo, cerca de un puerto submarino: no conoces el mundo que te rodea. Poco a poco irás descubriendo nuevas localizaciones y puertos en los que podrás conseguir trabajo, comerciar y comprar equipo. El mayor problema en todo momento consiste en conseguir dinero. Sin el vil metal no puedes comprar el equipo necesario para acometer las distintas misiones y, por tanto, nadie te ofrece trabajo. Pero esto no es lo peor.

Es inevitable que tu submarino vaya sufriendo desperfectos en los viajes, ya sea por choques contra las paredes rocosas y edificios, por las explosiones de minas submarinas o por los ataques piratas. Para repararlo necesitas llegar a buen puerto y, por supuesto, disponer de los recursos económicos necesarios. En caso contrario acabarás siendo el poco nutritivo desayuno de los peces.

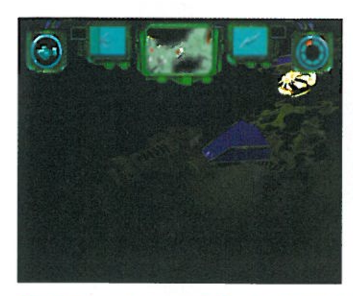
Existen dos modos distintos de hacer dinero. El primero es realizando con éxito una misión. Para ello deberás comprar el equipo necesario. Por ejemplo, para rescatar un submarino atascado en las profundidades necesitas un potente imán cuyo precio está por las nubes. Una vez conseguido el objetivo recibirás tu recompensa, pero ya no te sirve para nada el imán. Debes venderlo como material de segunda mano y así recuperar parte de tu inversión. De esta forma podrás hacer frente a nuevos trabajos.

El otro modo de conseguir dinero es explorando las profundidades en busca de objetos valiosos, como minerales y perlas. Esta segunda opción es más aburrida, porque dichos materiales no abundan y debes recorrer grandes cantidades de terreno para obtener pocos beneficios. Sin embargo, es la única alternativa cuando te has quedado sin fondos debido a las reparaciones.

Otro factor que debes tener muy en cuenta es tu relación con ambos bandos. En demasiadas ocasiones cada









uno te ofrecerá misiones destinadas a perjudicar al otro. En caso de finalizar con éxito una misión de este tipo, tus relaciones con el bando beneficiado mejorarán, pero también empeorarán con el bando perjudicado. Tú, como comerciante independiente, puedes hacer lo que quieras. Pero enemistarte con unos te traerá innumerables problemas. Lo mejor es mantener una situación equilibrada.

Lo más destacado de **Sub Culture** son los gráficos, como puedes comprobar con echar un simple vistazo a las imágenes que acompañan al texto. Gracias al uso de las tarjetas aceleradoras de gráficos 3D, el ambiente que han creado para el juego es casi





perfecto. Han utilizado efectos de niebla para simular la densidad del agua. Asimismo, han empleado a fondo efectos de luz para simular los reflejos del agua sobre el fondo submarino y los rayos del sol penetrando a través de la superficie. El suavizado de texturas cobra una especial importancia en este título. Además de mejorar la estética de los gráficos, aumenta la impresión de estar viendo la acción debajo del agua.

Los creadores de este juego no se han conformado con utilizar estos efectos mejorados por medio del hardware. También han añadido detalles sutiles que aumentan varios puntos la calidad general del programa.

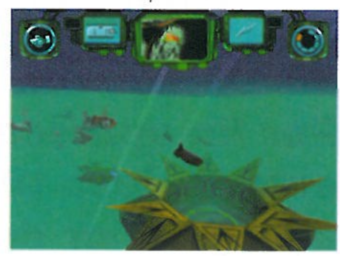


Por ejemplo, el agua está repleta de partículas de suciedad que ayudan a crear una mayor sensación de movimiento. Los objetos que caen desde la superficie (colillas, monedas, etc.) lo hacen con una gran suavidad, tal y como sucede en la vida real. De igual manera, todos los vehículos se mueven con dificultad por las propias características del medio.

Otro buen detalle son las burbujas que generan los propulsores de tu submarino cuando los activas. Aparte de los efectos gráficos, los modelos tridimensionales están correctamente realizados y las animaciones son muy buenas. No se puede pedir más, creo yo.



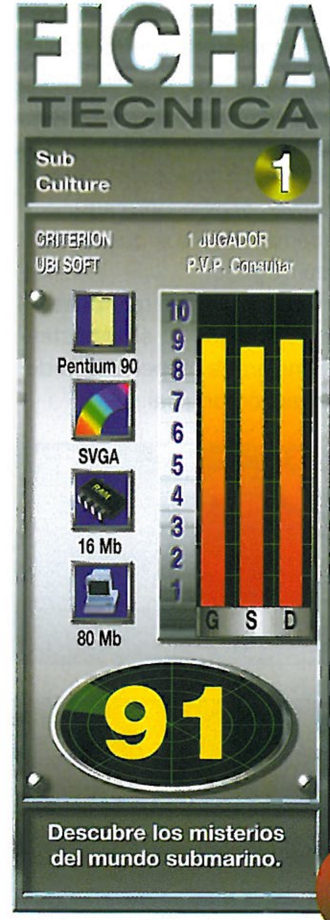




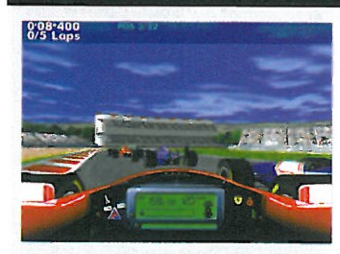
El apartado sonoro presenta una alta calidad. Dispone de buenos efectos de sonido y excelente música ambiental.

Sub Culture es un juego bastante original, con una gran calidad técnica, variado y muy entretenido. Prácticamente está indicado para todos los tipos de jugadores. Ofrece acción, aventura y estrategia, en una sabia combinación que puede satisfacer a cualquiera.

F. DE LA VILLA



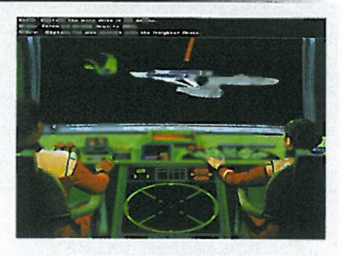
ALTERNATIVAS



F1 RACING SIMULATOR
Ubi Soft•Ubi Soft
Otro excepcional juego de los franceses de Ubi Soft.



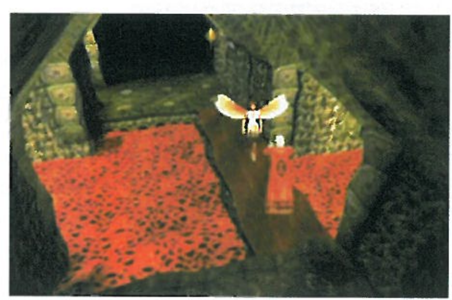
NUCLEAR STRIKE
EA Studios•Electronic Arts
Otro arcade 3D con misiones, pero en helicóptero.



STARFLEET ACADEMY
Interplay•Virgin
Un simulador con misiones más espaciales.



DEEPER DUNGEONS



Por fin aparece el disco de misiones de este curioso título de Bullfrog. Eres el amo y señor de unas mazmorras y debes enfrentarte a multitud de monstruos.

Eres, en efecto, el indiscutible dueño y señor de las tinieblas, tras tu formidable victoria frente al malvado Avatar... En tus dominios se celebran fiestas en conmemoración de tus éxitos pasados, pero una oscura sombra se cierne sobre tu poder. Es el propio Avatar, nuevamente, resucitado en cuerpo y alma por unos caballeros sin espada. Así arranca esta actualización de calidad realizada por la propia Bullfrog.

Tu misión es acabar con la nueva armada enemiga que ha tomado numerosas mazmorras. Lo deberás hacer, además, a través de quince nuevos niveles normales, además de otros quince de multijugador.

La inteligencia que poseen los enemigos ha sido bastante mejorada respecto a la de la versión original.





Cuando eliminas, por ejemplo, a un líder de grupo, los demás componentes buscarán uno nuevo, sin complejos, y continúan con tesón la lucha... Sin embargo, gracias a Dios, no se teletransportan a zonas del mapa que todavía no hayan sido exploradas.

Los gráficos de las mazmorras han sido mejorados en gran medida. Los enamorados de escenarios de este tipo quedarán francamente encantados con la calidad de los que les ofrece **Deeper Dungeons**. Este apartado era uno de los que más "flojeaba" en la versión original del programa, de modo que los programadores, por lo menos, han sabido aprender de sus errores. Algo, sin duda, loable.



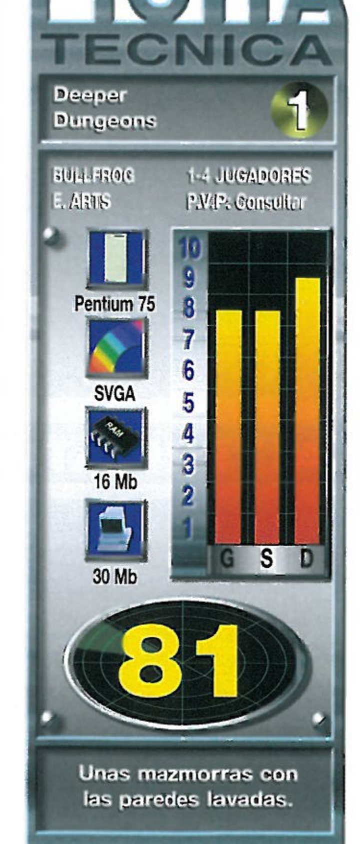


El apartado sonoro, por su parte, no ha variado apenas, pero poco había que cambiar en este aspecto. En efecto, el sonido de *Dungeon Keeper* era ya de por sí excelente, y no hay nada nuevo que añadir. Para un juego de este género su calidad es excepcional.

Excelente revisión, en definitiva, de un programa de estrategia que sabía apropiarse de elementos de rol para crear un título que deja un buen sabor de boca, cuando menos.

D. MELGUIZO

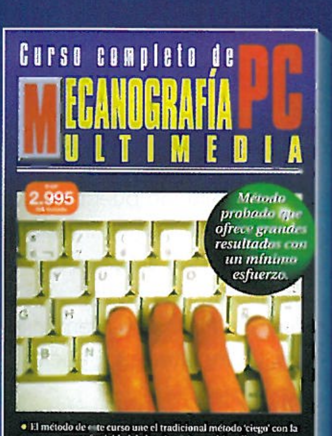




Curso completo de MECANOGRAFÍA PC MULTIMEDIA

P.V.P
2.995
Ptas. c.u.
IVA Incluido

- El método de este curso une el tradicional método 'ciego' con la gran efectividad de los ejercicios multimedia.
- Este curso te permitirá independizarte de los horarios fijos y llevar el aprendizaje a tu propio ritmo.







- Aprende todo lo necesario para presentarte con éxito a los exámenes del permiso de conducir.
- Señalización, Seguridad vial, Normas de circulación... todo a tu alcance, de forma interactiva total.



- El método más eficaz para aprender sin esfuerzo.

ABETO EDITORIAL

Envíe este cupón por correo o fax (91) 661 43 86 o llamando al teléfono: (91) 661 42 11*
de lunes a jueves de 9:00 a 14:00 y de 15:00 a 18:00 h., y viernes de 9:00 a 15:00 h.

Deseo que me envíen: ☐ AUTOESCUELA MULTIMEDIA **por 2.995 ptas. + 250 de gastos de envío**
☐ MECANOGRAFÍA PC MULTIMEDIA **por 2.995 ptas. + 250 de gastos de envío**

Nombre y apellidos .... Domilicio ....
Población .... C.P. .... Provincia ....
Teléfono .... Edad .... Profesión ....

FORMA DE PAGO:

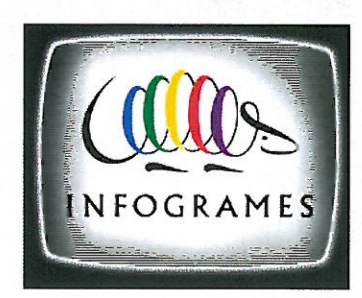
☐ Talón a ABETO EDITORIAL ☐ Giro Postal (adjunto fotocopia de resguardo)
☐ Contra-reembolso ☐ VISA nº ______ ______ ______ ______ Cad. __ __

ABETO EDITORIAL
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (Madrid)



INFOGRAMES IBÉRICA

Otra poderosa compañía extranjera se instala dentro de nuestras fronteras para ejercer como distribuidora de sus propios títulos.



Esto parece una epidemia. Primero fue Electronic Arts, después Virgin, más tarde Psygnosis, y ahora los franceses de Infogrames. Por fin parece que se han dado cuenta los gerifaltes de las compañías productoras de juegos de que España es uno de los mercados más importantes del sector en Europa.

Dejando a un lado las reivindicaciones de carácter más o menos nacional, nos congratulamos, por supuesto, de que Infogrames se haya instalado en nuestro país. Hay que tener en cuenta que poseen los derechos tanto de sus propios juegos como de los del sólido sello Ocean, compañía adquirida por ellos en 1996.

En este reportaje vamos a ofreceros un primer vistazo sobre los nuevos juegos de esta compañía, entre los cuales aparecen títulos tan esperados como *Outcast*, *F-22 ADF* o *Motor Mash*, entre otros. También van a realizar conversiones de éxitos de consola como *Lucky Luke*, de los cuales os hablaremos en próximos números. Si deseas más información puedes acudir a Internet: hemos incluido la dirección de ambas compañías. Infogrames ya ha establecido filiales en Alemania, Francia, Inglaterra y Benelux.

D. GOZALO



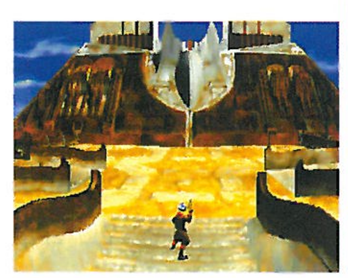


OUTCAST

Este esperado juego es de los mismos creadores que el divertido arcade *No respect!*. En él controlarás a un caballero que, armado con poderosas armas, deberá recorrer un mundo repleto de peligros en unos escenarios realizados con tecnología Voxel.

Las luces están especialmente trabajadas, así como el diseño de las diferentes armas. Un programa que no tiene desperdicio, y que encantará a los amantes de los juegos que mezclan arcade con aventura en entornos en tres dimensiones.





TINTÍN 2

El más famoso personaje salido de la imaginación del conocido autor Hergé regresa al PC en su segunda aventura para nuestro querido medio. Ahora, con el subtítulo de *Prisioneros del Sol*, este programa sigue el desarrollo de la historia original del mismo nombre, donde nuestro héroe periodista y su inseparable perrito Milú se enfrentan a una temible secta de indios Maya.







HEXPLORE

Los arcades del estilo del magnífico *Diablo* todavía están de moda, como prueba este interesante **Hexplore**. Se trata de un programa que aúna el género de las aventuras gráficas con el de los más emocionantes arcades. Desde una perspectiva isométrica tendrás que desenvolverte en un intrincado y excelente ambiente medieval, controlando a unos personajes que nos recuerdan bastante a los del clásico de la máquina recreativa de Atari, llamada *Gauntlet*. En resumen, se trata de un juego sencillo en sus planteamientos y en su realización, pero bastante entretenido, tal y como cabría esperar.





PILGRIM

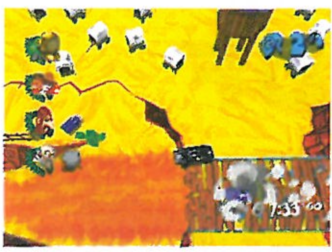
Las aventuras gráficas al viejo estilo siempre han tenido mucho éxito entre los usuarios de ordenadores personales. En este caso, se trata de un juego medieval donde debemos avanzar por unos cuidados escenarios para conseguir el objetivo final: convertirnos en caballeros de pleno derecho. Lo mejor, sin duda, son los gráficos de los personajes que aparecen en el programa.







MOTOR MASH

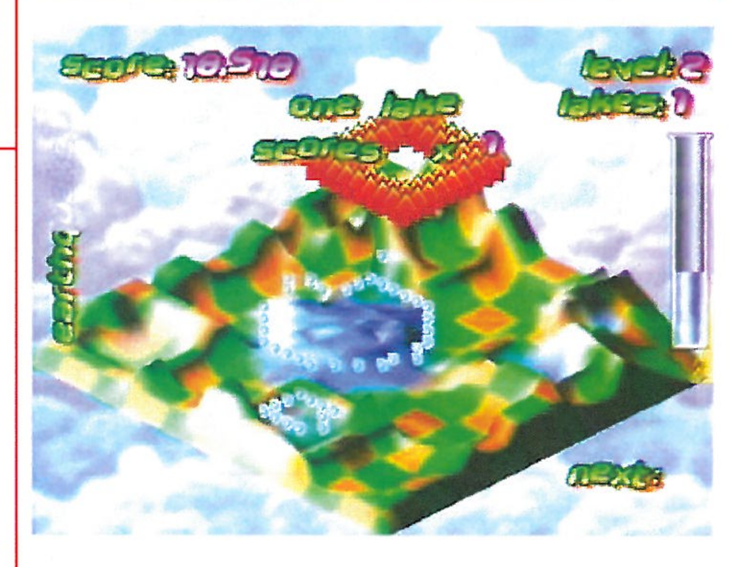




La elevadísima calidad gráfica es uno de los factores más interesantes de este programa. Se trata de un título de carreras de coches parecido al que editara no hace mucho Virgin, *Ignition*. A diferencia de este último, los coches se ven siempre desde la misma perspectiva cenital isométrica. Los circuitos son bastante impresionantes.



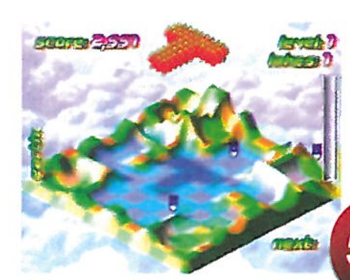




WETRIX

Si te gustan los juegos tipo *Tetris*, éste te alucinará. Explicar su funcionamiento en estas pocas líneas es una tarea harto complicada, pero más o menos es un *Tetris* que se juega en un cubo. Éste se muestra en pantalla como terrenos que se elevarán según vayas dejando caer piezas. Gráficamente es sencillo, pero espectacular.





REPORTAJE

F-22 ADF

La tercera entrega del excepcional simulador *TFX* de DiD está especialmente indicado para los amantes de los simuladores de todo tipo, debido sobre todo a su excepcional calidad. Está basado en el magnífico caza de combate F-22 de Lockhed Martin, lo cual ya le trajo problemas a Ocean por el tema de la licencia con que cuenta la compañía Novalogic. Parece que esto ya se ha arreglado y pronto podremos contar con un programa que promete mucho.

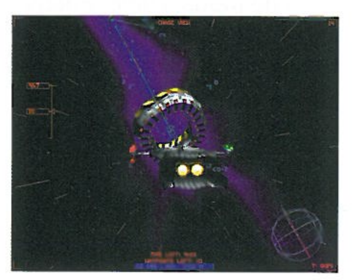


Gráficamente es mucho mejor que anteriores versiones, y además aprovecha plenamente las posibilidades de las nuevas tarjetas aceleradoras 3D, con lo que el resultado final queda aún mucho más espectacular.





I-WAR



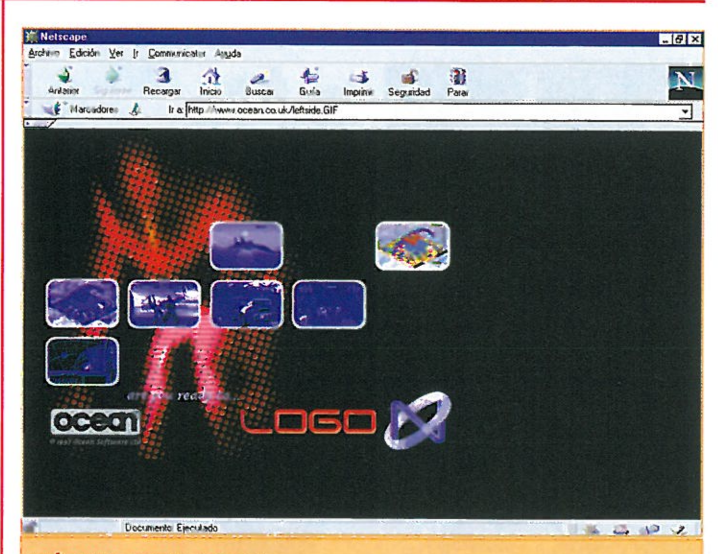
Para finalizar este paseo por las próximas novedades de Ocean e Infogrames, no podía faltar este entretenido simulador espacial. Con el nombre de **I-War** (inicialmente era *Infinity War*), nos introduce en las más oscuras profundidades del espacio sideral, donde nos enfrentaremos a miles de peligrosas naves de combate. Esto no es todo, ya que además nos ofrece la posibilidad de comerciar, con lo que el juego no se queda únicamente en un simple arcade "matamarcianos". Los gráficos Super VGA del programa están bastante cuidados y, aunque muy a menudo puedan parecer demasiado sencillos, están más que sobrados para lo que requiere un juego de este tipo. Los amantes del género no pueden perder de vista un título que se dejará ver.





PÁGINA WEB INFOGRAMES

Si quieres acceder a la página web que posee Infogrames dentro de Internet, introduce la siguiente dirección: http://www.infogrames.com/



PÁGINA WEB OCEAN

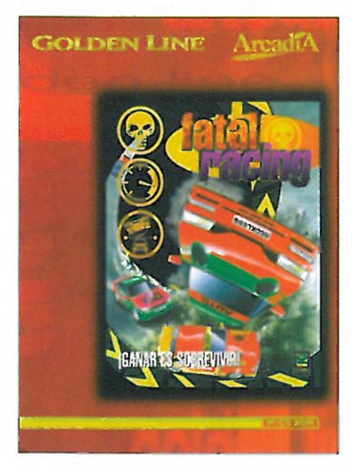
Si quieres acceder a la página web que posee Ocean dentro de Internet, introduce la siguiente dirección: http://www.ocean.co.uk/



FATAL RACING

A veces, una victoria es mucho más que eso. En unas carreras a muerte, cometer un error puede ser fatal. Arcadia nos ofrece a bajo precio este interesante título, precursor de muchos otros que después han alcanzado fama y gloria, como *Carmageddon*. Sobrevivir a estas violentas carreras es un reto.

En este aparente programa de carreras podéis jugar hasta dieciséis jugadores en





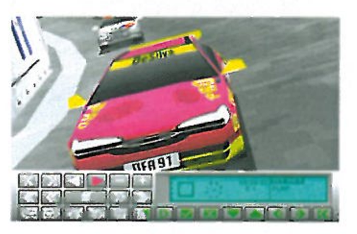
red, o bien dos en un mismo ordenador. Hay dieciséis circuitos y ocho modelos de coche entre los que puedes elegir el que más te guste. Para un programa algo antiguo la velocidad está muy bien conseguida. Hay tres dimensiones en escenarios sin referentes reales.



A estas alturas hay programas del género que te ofrecen mucho más, desde luego, desde el mencionado *Carmageddon* hasta el gran *Screamer II* o *Screamer Rally*.

Valoración 72

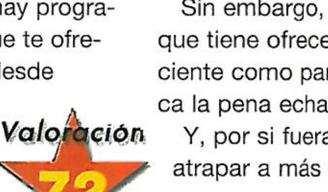




Sin embargo, por el precio que tiene ofrece calidad suficiente como para que merezca la pena echarle un vistazo.

Y, por si fuera poco, puede atrapar a más de uno.

Distribuidor: Arcadia
Precio: 1.990 pesetas





3 PLUS 1

El mes pasado os comentábamos un título de esta serie, *Dragonsphere*, acompañado de otros tres programas menores: *Cribbage*, *Sink Sub* y *Warped*. En nuestro comentario apuntábamos que la serie la iba a distribuir en nuestro país la compañía Applysoft. Finalmente, por el momento (quizá por la baja calidad y la antigüedad de estos juegos) los ingleses de Prism Leisure, de los que ha partido esta curiosa idea, se han quedado sin distribuidor en España.

La verdad es que algunos de los programas de esta serie barata, caracterizada por incluir cuatro programas en un solo CD (uno más o menos conocido y



tres francamente ignotos), son de una calidad ínfima, de tan antiguos...

Mencionaremos tres de los productos de esta colección, que amablemente nos enviaron los señores de Prism Leisure, por si algún distribuidor español se decide a hacerse eco. El primero es **Master of Orion**, un programa de estrategia espacial en el que debes



hacerte con el control del Universo. Viene acompañado de *Battle Sat II*, *World Empire* y *Yacht Z*. El segundo, **Campaign**, es otro título de estrategia, en este caso bélica, ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Lo acompañan *Bananoid*, *Megatron* y *Save Our Pizzas*. **Titus the Fox**, por último, un conocido personaje del gran mundo de

Valoración 35



las plataformas, toma vida en su aventura **To Marrakech and Back**. Con él te ofrecen *Ken's Labyrinth*, *Crystal Caves* y *Starmines 2*.

Si salieran en nuestro país a un precio razonable (y en este caso razonable significa muy bajo...), quizá algún despistado se haría con ellos. Pero con el rápido crecimiento del sector, ya hay grandes juegos a precios muy reducidos.



EL WEB DE WORMS 2

http://www.worms2.com/

El simpático programa Worms 2 cuenta con uno de los mejores lúdicos web dentro de la Red de redes. Descubre todos sus secretos y sus secciones varias a través de este artículo.

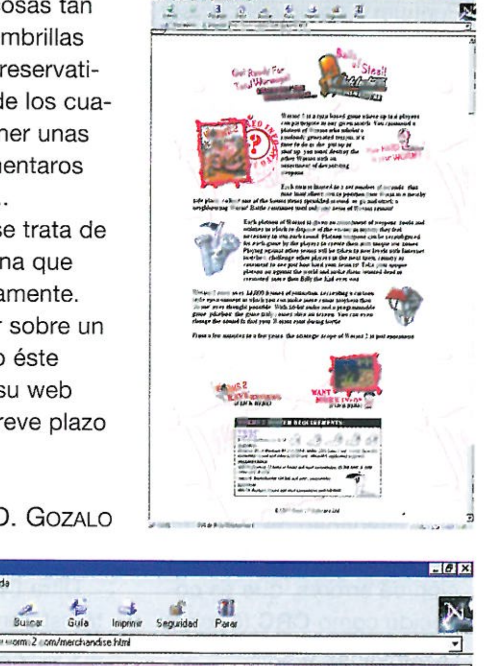
Nuestro "juego del mes" del número pasado es un estupendo programa, pero los chicos de Team 17 han decidido no quedarse sólo ahí, y lo siguen mejorando a través de Internet. Además de los habituales parches y *add-ons* que se suelen ver en las páginas webs de muchos juegos, encontramos muchas más sorpresas.

La primera de ellas aparece en la portada de inicio. Se trata de las postales de **Worms 2** que podemos enviar a nuestros amigos a través del correo electrónico. Se trata de imágenes muy simpáticas relacionadas con el juego. Además, podemos recibir consejos de cómo utilizar el divertido **Worms 2**, así como cuáles son los servidores mejores de cada zona para jugar contra gente de todo el planeta.

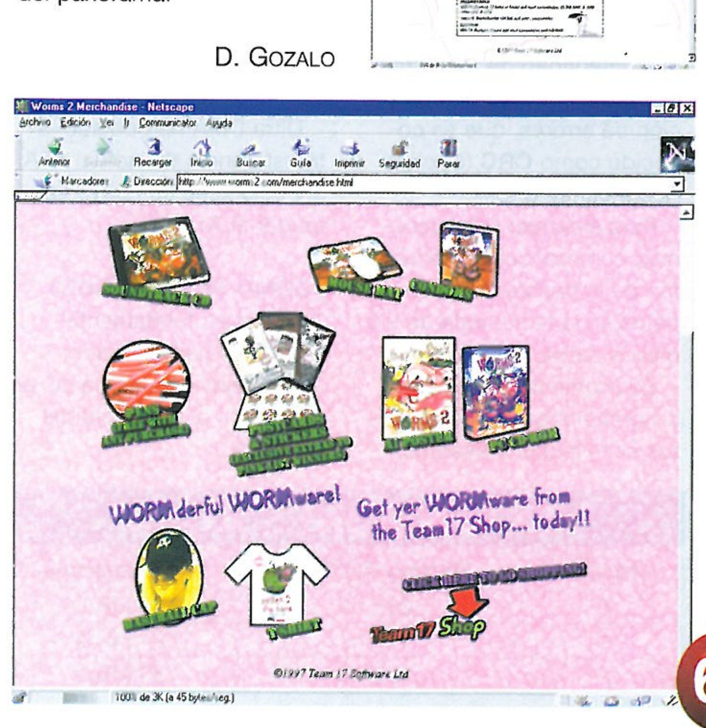
Si no conoces el programa, también aparece información acerca del mismo y algunas pantallas de su desarrollo. Pero si lo conoces lo mejor es que vayas a ver la página de *merchandising*: además de las consabidas camisetas y posters, podrás encontrar cosas tan curiosas como alfombrillas de ratón, tazas o preservativos de **Worms 2**, de los cuales queremos obtener unas unidades para comentaros cuál es su calidad...

Bromas aparte, se trata de una simpática página que debes visitar rápidamente. En efecto, al versar sobre un juego en sí, cuando éste pierda actualidad, su web desaparecerá en breve plazo del panorama.

D. GOZALO











DISCOS DUROS ULTRA DMA



Nuevos términos invaden poco a poco el mundo de la informática... También los discos duros se ven arrastrados por esta avalancha de novedades... Es el caso de los discos duros Ultra DMA.

Durante los últimos meses, con el lanzamiento tanto del Pentium II como del *chipset* TX por parte de Intel, ha llegado al mercado una gran cantidad de nuevos discos duros con especificaciones Ultra DMA. Te explicaremos en qué consiste esto.

¿QUÉ ES ULTRA DMA?

Ultra DMA/33 es un nuevo protocolo para las interfaces ATA/IDE que dobla la actual transferencia en MODO **BURST** hasta llegar a los 33 MB/s. No sólo incrementa la transferencia: también mejora la integridad de los datos usando un código de detección de errores, que es conocido como **CRC** (*Cyclical Redundancy Check*).

Para entender esto debemos comprender el mecanismo de la transferencia de datos en la tecnología de los discos duros.

Básicamente, cuando un sistema necesita que los datos sean leídos o escritos, primero determinará dónde están localizados en el disco duro e identificará el número de cabeza, el cilindro y el sector. Entonces el sistema operativo pasa el comando y la información de la dirección a la controladora del disco, con lo que éste lee o escribe sobre la pista adecuada. Debido a que el disco está girando, la cabeza lee la dirección de cada sector en la pista. Cuando el sector adecuado está debajo de la cabeza de lectura y escritura, los datos necesarios son leídos en un *buffer*. Entonces, la interfaz del disco duro manda la información al sistema.

Ultra DMA ha doblado la transferencia del actual ATA 3 y establece un nuevo estándar el ATA 4.

¿CÓMO SE CONSIGUE?

Tres cosas, fundamentalmente, se han realizado:

1.- Mejorar las ventanas de tiempo en el protocolo del bus ATA.

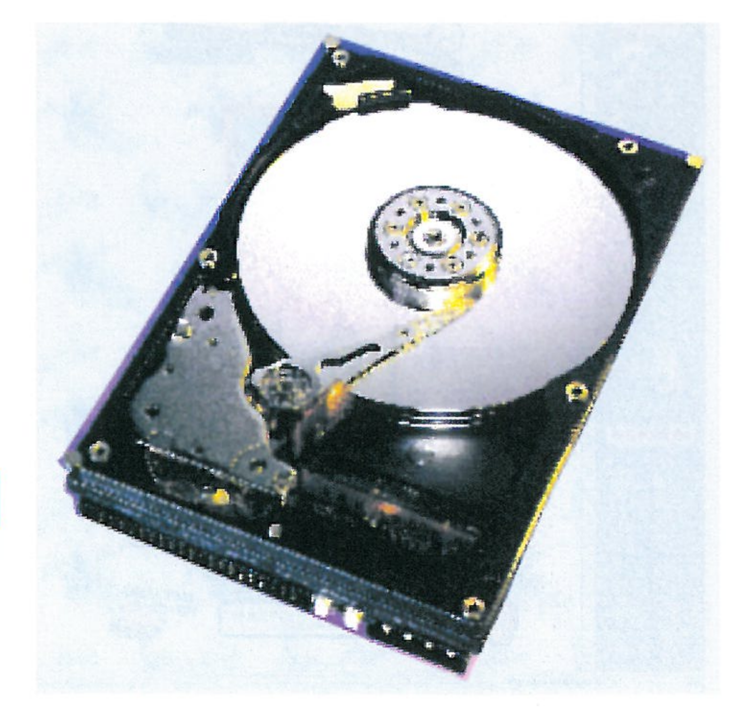
2.- Reducir las esperas de propagación debidas a cuellos de botella en las transferencias de datos.

3.-Transferir los datos en el modo síncrono.

¿QUÉ ES EL BURST MODE?

Es un modo de transferencia en el cual los datos son enviados a velocidad superior a la normal. Hay un gran número de técnicas para implementarlo. Por ejemplo, en un bus de datos el BURST MODE se implementa permitiendo al dispositivo que tome el control del bus; de este modo, el resto de los dispositivos no pueden interrumpirlo. En la memoria RAM se implementan obteniendo el contenido siguiente de memoria antes de que sea requerido. Ésta es esencialmente la misma técnica que la utilizada en los cachés de disco.

La característica que todos los BURST MODES tienen en común es que son temporales e inestables. Te permiten mayores velocidades de transferencia de lo que es habitual, pero con un



EXTENSIONES ATA-4

Modo	Tiempo del Ciclo	Transferencia
0	235 ns	16 MB/s
1	160 ns	24 MB/s
2	120 ns	33 MB/s

SISTEMAS OPERATIVOS QUE SOPORTAN UDMA

Sistema Operativo	Soportado	Comentario
DOS	No	UDMA no es soportado bajo DOS (Esto no significa que no funcione, sólo que no le saca el máximo partido).
Windows 95	Sí con una actualización	No lo soporta la versión 950; sin embargo, se puede poner un *driver* de Intel para que la soporte (Intel Bus Master DMA).
Windows 95 OEM SR2	Sí con una actualización	El *driver* de Microsoft soporta sólo DMA. No soporta CRC, aunque se puede poner el *driver* de Intel o QFE513 de Microsoft.
Windows NT	Sí con una actualización	No lo soporta la versión estándar. Sin embargo, se puede poner un *driver* de Intel para que lo soporte (Intel Bus Master DMA).
Windows 98	Sí	Viene de fábrica con soporte para UDMA

problema: por un periodo limitado de tiempo y sólo bajo condiciones especiales.

¿EN QUE CONSISTE EL CRC?

Este sistema de protección y verificación de los datos, llamado *Cyclical Redundancd Check* (CRC), es nuevo para los discos ATA. El valor del CRC se calcula por ambas partes; es decir, por el *host* (que sería la placa base o el controlador de la placa base) y por el propio disco duro.

El *host* envía el CRC después de terminar cada BURST, y éste lo compara con su propio CRC. Si estos dos valores no coinciden, entonces el disco reporta un error y la transferencia de datos puede ser repetida para asegurar la total integridad de los mismos.

¿ES COMPATIBLE ULTRA DMA CON LOS SISTEMAS ANTIGUOS?

Ultra DMA no necesita que realices ningún cambio en el cable o en los *drivers* para el bus ATA. Por el contrario, ha sido diseñado para ser compatible con los sistemas que poseemos en la actualidad. El único problema que se presenta es que para sacar el máximo partido a los discos UDMA te verás obligado a utilizarlos en las nuevas placas base o con las nuevas controladoras.

Intel ya ha desarrollado su *chipset* 430TX, que permite usar discos Ultra DMA, además de, por supuesto, su nuevo *chipset* 440LX para AGP y Pentium II.

INSTALACIÓN DE UDMA

Para llevarla a cabo necesitarás los siguientes elementos:

1.- Una placa base compatible con el nuevo UDMA (el *chipset* Intel 430TX para PCI o el 440LX para AGP) o una controladora PCI Ultra DMA si tu ordenador no la lleva ya en la placa base.

2.- Una BIOS compatible con UDMA.

3.- Un controlador para el sistema operativo que poseas (Windows 95, en principio, ya es capaz de funcionar perfectamente mediante este tipo de dispositivos).

4.- Lógicamente, un dispositivo Ultra DMA.

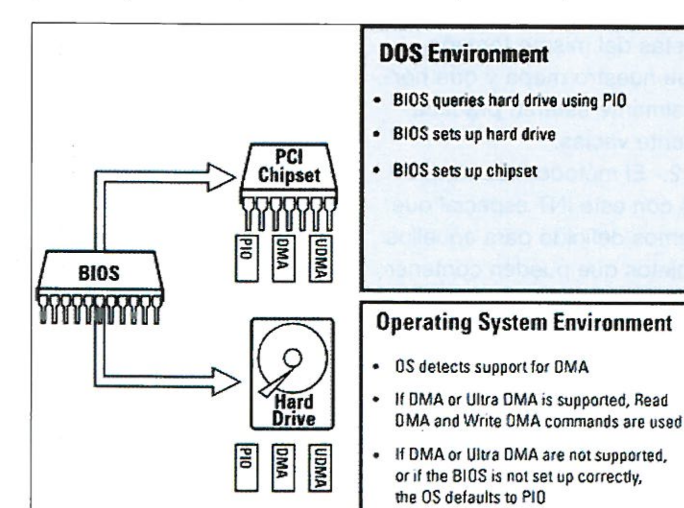
¿CÓMO AFECTA AL RENDIMIENTO?

El protocolo UDMA es un canal más ancho para el tráfico de los datos desde tu disco duro. El rendimiento aumenta debido a la gran diferencia de velocidad que se produce en la transferencia de los datos, rompiéndose la barrera inicial de los 16 MB/s.

ASEGURARSE DE QUE LA CONTROLADORA DE DISCO DURO ES UDMA

Para estar seguro, aparte del *chipset* LX o TX, Windows 95 debe reconocer como controladores de Disco duro los siguientes dispositivos:

- Controlador PCI IDE Intel 82371 AB.
- Controlador IDE primario (Doble fifo).
- Controlador IDE secundario (Doble fifo).



¿UDMA O ULTRA SCSI?

En algunos tests (por ejemplo, WinMark97), UDMA ha dado mayor transferencia que Ultra SCSI, lo que puede ser muy significativo. Sin embargo, USCSI ofrece muchas más posibilidades, al poder conectar escaners, discos ópticos y un gran numero de dispositivos.

Por lo tanto, UDMA es un sistema mucho más económico para obtener prestaciones próximas a los discos SCSI, aunque no ofrece tantas posibilidades.

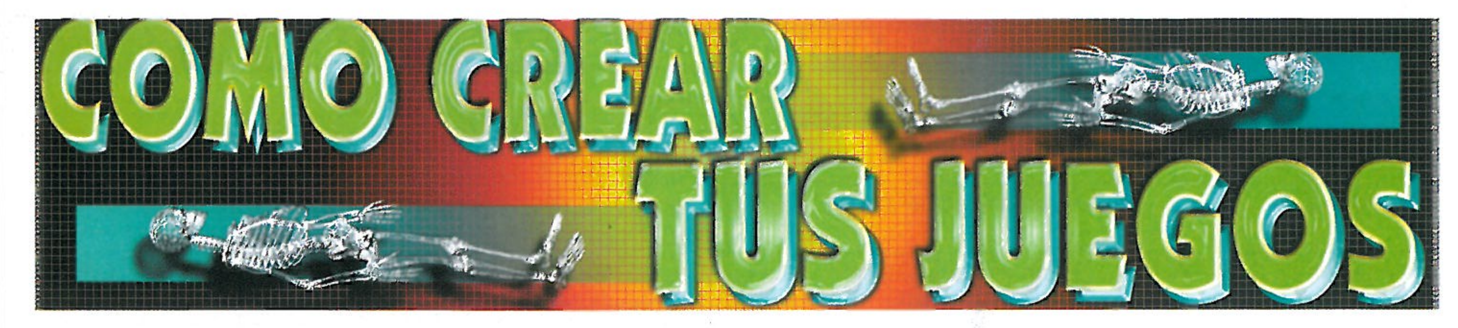
¿FABRICANTES CON LA TECNOLOGÍA UDMA?

Entre los que ya han anunciado, e incluso han presentado, discos UDMA cabe destacar los siguientes:

Quantum
Seagate
IBM-SDD
Western Digital
Maxtor
Toshiba
Fujitsu
y muchos más...

La lista de fabricantes cada día se hace más larga, ya que se trata de un nuevo estándar. De hecho, en el mercado poco a poco irán desapareciendo los antiguos discos duros y quedarán únicamente los UDMA. Esto no debe preocuparte, ya que, como hemos dicho, son compatibles con las placas bases y con las controladoras antiguas.

J. Rodriguez



JUEGOS DE TILES (II)

Continuando con la programación de juegos de tiles, en este número ampliaremos vuestros conocimientos sobre éstos y os explicaremos algunas de las técnicas más espectaculares usadas en este tipo de programas.

Desde algunos de los títulos de la saga *Ultima* hasta programas de estrategia de la talla de *Warcraft* o *Red Alert*, muchos juegos utilizan *tiles* como base de programación. En el mes pasado comenzamos la introducción a esta técnica; en esta ocasión verás otras de sus múltiples aplicaciones.

MÚLTIPLES OBJETOS EN UN PUNTO DEL ESPACIO

La cuestión es más importante de lo que parece. Si las leyes de física no están equivocadas, dos objetos no pueden ocupar la misma posición en el espacio. En el mundo de los ordenadores es mucho más importarte esta cuestión: no hay forma posible de sacar dos direcciones de memoria de donde hay una sola. Centrémonos en el problema que se nos plantea; tenemos nuestros objetos por la pantalla pero, claro, pueden estar en el suelo, sobre la hierba, sobre una mesa o sobre cualquier otro objeto que queramos imaginar.

Las posibles soluciones a este problema serían:

1.- Crear mapas de tantas capas como objetos queramos tener unos encima de otros. De esta forma, si tenemos por ejemplo una manzana dentro de un baúl que está sobre una mesa, deberemos guardar, además de las capas necesarias para la casa, el suelo, etc., dos capas más. Una para el baúl y objetos que se encuentren a este nivel y otro para la manzana y objetos que se encuentren a ese otro nivel.

Como se ve, este método, a pesar de ser fácil de implementar, requerirá cantidades ingentes de memoria de ordenador. A no ser que utilicemos alguna técnica de algoritmia que nos resuelva las matrices dispersas, tendremos almacenadas en memoria unas matrices completas del mismo tamaño que nuestro mapa y que normalmente estarán prácticamente vacías.

2.- El método más simple es con este INT especial que hemos definido para aquellos objetos que pueden contener otros, como bolsas, baúles etc. Los objetos de este tipo tendrán asignado un dibujo en la situación normal, pero necesitan tener asignado un *array* de otros objetos que deben contener. Cada uno de ellos tendrá entonces determinado número de posibles objetos, de forma que, cuando los cojamos, sean añadidos a nuestro inventario.

Cuando exista una bolsa o un baúl en el suelo, debería ser posible dejar otros objetos dentro de este baúl, como se puede hacer en juegos como *Ultima 6*.

Este método es una muy buena forma de incorporar múltiples objetos en una sola posición del mapa sin tener que controlar gran cantidad de capas de mapas. Además, es relativamente rápida y sigue siendo efectiva en cuanto al ahorro de memoria.

3.- A veces el método anterior es demasiado restrictivo o no encaja con el estilo del juego que queremos programar. Presentamos ahora un método alternativo pero un poco más complicado, ya que requiere el conocimiento de "LISTAS ENLAZADAS". Si no sabes lo que es, es un buen momento para desempolvar los libros de programación o algún manual de un lenguaje de programación. En una simple pero clara definición, diremos que las listas enlazadas se basan en la creación de elementos que mediante el uso de punteros están enlazados unos con otros. Para utilizar este tipo de implementación, lo que haremos es cambiar nuestra capa de objetos por un *array* de punteros.

Así, cuando añadamos un objeto a una posición del mapa, lo que haremos será añadir un nodo a nuestra lista enlazada. Cuando lo quitemos, lo que haremos será eliminar el nodo correspondiente de la lista de nodos. Este sistema, aunque es algo complicado, nos permitirá tener un número ilimitado (más o menos) de objetos en una posición del mapa.

4.- Como la última de las posibles técnicas, podemos despreciar completamente la posibilidad de que varios objetos ocupen la misma posición. Lo reduciremos todo a distintos objetos; de esta forma, tendremos un objeto por cada una de las posibilidades que deseemos

crear en nuestro juego. Por ejemplo, en el caso anterior (teníamos una manzana dentro de un baúl) lo que haremos será tener tres objetos: la manzana, el baúl vacío y el baúl con manzana. Es el método más sencillo, pero tiene como limitación el número de posibles combinaciones que podemos crear. Como explicamos en el artículo anterior, dispondremos de sólo 256 o 65.535 objetos distintos. 65.535 son suficientes, pero también ocuparán el doble de memoria mapas que contengan elementos del doble de tamaño.

EFECTOS FX

En esta parte describiremos el uso de efectos que darán un realismo mayor a nuestro juego. Son relativamente sencillos de implementar y, sin embargo, son realmente impresionantes, además de aportar calidad general a nuestro programa.

Como primero de estos efectos está el uso de la rotación de paletas de colores. Como ya hemos explicado varias veces, este efecto es muy fácil de realizar y nos permitirá crear objetos como chimeneas humeantes, fuegos en movimiento, cascadas de agua, ríos de lava, etc. Lo único que tendremos que hacer es ir variando la paleta de colores para que cambien ciertos colores de pantalla y se cree la sensación de que se están moviendo.

Otro de los métodos que también deberemos usar será el de animar nuestros tiles. Esto se puede hacer asignando un *array* de dibujos en lugar de uno solo asignado a un tile. Lo que haremos será incrementar el valor del *array* dentro del *bucle* de nuestro juego. De esta forma crearemos los enemigos que se acercan a nosotros andando, monstruos que caen poco a poco derrotados a nuestros pies o cualquier otra animación que queramos crear dentro de nuestro recién estrenado mundo lúdico.

Para aquellos que controlen perfectamente el uso de las rutinas de manipulación de paletas, otro buen efecto sería el que se consigue mediante el uso de iluminación y oscurecimiento de las paletas. Por ejemplo, si nuestro jugador entra en una cueva con sólo una antorcha, haremos que los tiles que estén más lejos de la antorcha se oscurezcan, con lo que dará el efecto de iluminación deseado.

CARGA DE NUEVAS PARTES DEL MAPA

Ésta es una de las cuestiones que más nos debe preocupar a la hora de crear nuestro juego de tiles, ya que de ello dependerá que nuestro programa funcione o no a una velocidad adecuada. Una de las posibles soluciones a esta cuestión sería:

1.- Cargar en memoria nueve secciones del mapa (suponemos a nuestro jugador situado en el centro de estas nueve secciones).

2.- Cuando el jugador se mueva a una nueva sección del mapa, avanzaremos seis secciones del mapa dentro de la memoria del ordenador y cargaremos tres nuevas secciones dentro de la memoria del ordenador. Esto logrará que el desplazamiento dentro de la pantalla de nuestro personaje genere un *scroll* muy suave sin cortes y sin excesivos tiempos de carga. De este modo tendremos totalmente resuelto el problema.

Con esta técnica podremos tener un mapa increíblemente grande; de hecho, el límite será únicamente el espacio dentro del disco duro. Como botón de muestra, aquí tenéis un pequeño listado de lo que será nuestro juego de tiles.

J. Rodríguez

LISTADO

```
DEFINT A-Z
SCREEN 13
CLS

RESTORE world

CONST ACROSS = 11

CONST DOWN = 11
DIM blankimg(116)
DIM grassimg(116)
DIM treeimg(116)
DIM playerimg(116)

READ tacross, tdown

TYPE tiletype
  x AS INTEGER
  y AS INTEGER
  style AS INTEGER
END TYPE

DIM tile(tacross, tdown) AS tiletype

TYPE playertype
  x AS INTEGER
  y AS INTEGER
  px AS INTEGER
  py AS INTEGER
END TYPE

DIM player AS playertype

READ player.x, player.y
player.px = 6
player.py = 6

DEF FNSetlocs
 FOR a = 1 TO ACROSS
  FOR d = 1 TO DOWN
   tile(a, d).x = 15 * a
   tile(a, d).y = 15 * d
  NEXT d
 NEXT a
END DEF

DEF FNSetAtts
 FOR d = 1 TO tdown
  FOR a = 1 TO tacross
   READ tile(a, d).style
  NEXT a
 NEXT d
END DEF

DEF FNDrawTile (tx, ty, cx, cy)
  SELECT CASE tile(tx, ty).style
    CASE 0
      PUT (tile(cx, cy).x, tile(cx,
cy).y), blankimg, PSET
    CASE 1
      PUT (tile(cx, cy).x, tile(cx,
cy).y), grassimg, PSET
    CASE 2
      PUT (tile(cx, cy).x, tile(cx,
cy).y), treeimg, PSET
  END SELECT
END DEF

DEF FNDrawScreen
 FOR rela = -5 TO 5
  FOR reld = -5 TO 5
    dummy = FNDrawTile(player.x
+ rela, player.y + reld, player.px +
rela, player.py + reld)
  NEXT reld
 NEXT rela
END DEF

DEF FNDrawPlayer
 PUT (tile(player.px, player.py).x,
tile(player.px, player.py).y), playe-
rimg, PSET
END DEF

DEF FNDisplayImg
  FOR dp = 1 TO 15
   FOR ap = 1 TO 15
    READ att
    PSET (ap + 10, dp + 10), att
   NEXT ap
  NEXT dp
END DEF

dummy = FNSetlocs
dummy = FNSetAtts

GET (11, 11)-(25, 25), blankimg

RESTORE grassdata
dummy = FNDisplayImg
GET (11, 11)-(25, 25), grassimg
PUT (11, 11), grassimg, XOR

RESTORE treedata
dummy = FNDisplayImg
GET (11, 11)-(25, 25), treeimg
PUT (11, 11), treeimg, XOR

RESTORE playerdata
dummy = FNDisplayImg
GET (11, 11)-(25, 25), playerimg
PUT (11, 11), playerimg, XOR

dummy = FNDrawScreen
dummy = FNDrawPlayer

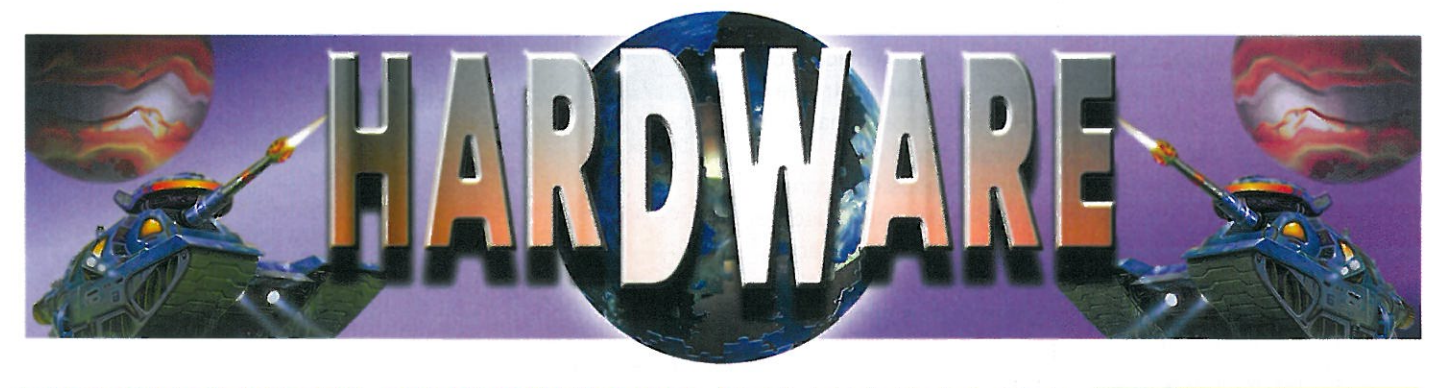

DO
 kbd$ = INKEY$
 IF kbd$ <> "" THEN
  kbd$ = RIGHT$(kbd$, 1)


  SELECT CASE kbd$
    CASE CHR$(27)
      END
    CASE CHR$(72)
      IF tile(player.x, player.y -
1).style <> 2 THEN


       IF player.y - 1 > 5 THEN
        player.y = player.y - 1
       END IF
       dummy = FNDrawScreen
       dummy = FNDrawPlayer
      END IF
    CASE CHR$(80)
      IF tile(player.x, player.y +
1).style <> 2 THEN

       IF player.y + 1 < (tdown -
5) THEN
        player.y = player.y + 1
       END IF
       dummy = FNDrawScreen
       dummy = FNDrawPlayer
      END IF
    CASE CHR$(75)
      IF tile(player.x - 1,
player.y).style <> 2 THEN

       IF player.x - 1 > 5 THEN
        player.x = player.x - 1
       END IF
       dummy = FNDrawScreen
       dummy = FNDrawPlayer
      END IF
    CASE CHR$(77)
      IF tile(player.x + 1,
player.y).style <> 2 THEN
       IF player.x < (tacross - 6)
THEN
        player.x = player.x + 1
       END IF
       dummy = FNDrawScreen
       dummy = FNDrawPlayer
      END IF
  END SELECT
 END IF
LOOP
```



MEDIASTORM CONQUEROR

En los *pads* de nueva generación se están multiplicando los botones de disparo. Al mismo tiempo van transformando la forma de los periféricos, en un intento de darles un estilo futurista. Así, este **Conqueror** te ofrece nada más y nada menos que ocho botones de disparo, cuatro normales y cuatro turbo. Dos de los disparadores turbo están situados en los mangos del *pad*, al alcance del dedo meñique o el anular. Es una posición muy cómoda.

No se puede decir lo mismo de las teclas de dirección, que se encuentran en la parte izquierda del *pad*.



El pulgar de tu mano izquierda se tiene que enfrentar con una pequeña plataforma incómoda y rígida. En la parte superior hay cuatro botones más, dos de aceleración y deceleración y otros dos de dirección del timón, una opción muy interesante que, desgraciadamente, no todos los programas poseen.

La forma del *pad*, como ya hemos insinuado, es, bajo la sana intención de lo ergodinámico, un tanto futurista, más o menos como una nave espacial de nuevo cuño. Curioso, pero sólo uno más entre todos los dispositivos de este tipo.

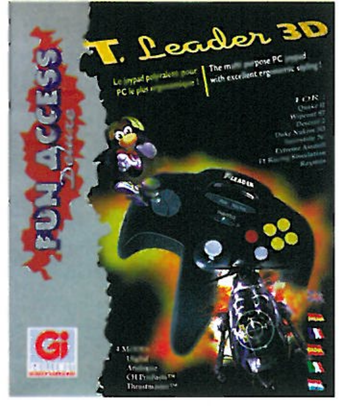
FICHA:
Nombre: Mediastorm Conqueror
Fabricante: Primax
Distribuidor: Primax
Precio: Consultar
Valoración: 61 %

T-LEADER 3D

Cuatro modos de utilización distintos conviven en este curioso *pad*. Puede servir como *joystick* analógico y digital, así como en modos CH products y Thrustmaster. Se trata de otro dispositivo que intenta lograr un *look* futurista, similar al *batarang* de Batman y, también, al *pad* de la consola Nintendo 64...

Aparte de un inútil apéndice delantero cuya única función, que nosotros sepamos, es imitar a la mencionada consola, este periférico posee excelentes opciones. En su centro mismo, en la parte superior, se encuentra un *minijoystick* analógico, y algo más arriba un pequeño control de *throttle* también analógico. La cruz direccional es mucho más cómoda que la del otro *pad* que comentamos en esta sección.

También posee muchos botones de disparo. En la parte inferior encontrarás



uno, bastante cómodo pero poco práctico, pues debes dedicar una mano para él solo. En la plataforma están los seis típicos botones, y en la zona superior dos más... Es bastante completo; una interesante opción para quien esté buscando un dispositivo de este tipo.

FICHA:
Nombre: Fun Access T-Leader 3D
Fabricante: Guillemot
Distribuidor: Ubi Soft
Precio: Consultar
Valoración: 78%

INTELLIMOUSE TRACKBALL

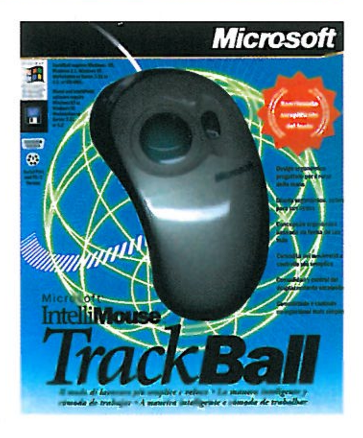
No es un dispositivo especialmente indicado para juegos, pero puede mejorar considerablemente tu vida delante de tu ordenador. El cursor brincará graciosamente por toda la pantalla sin que tengas que desplazar tu mano a lo largo de la enorme explanada de tu alfombrilla. Además, si mantienes tus dedos razonablemente limpios, apenas se adherirá suciedad a la bola del *trackball*, de modo que durará en buen estado bastante más tiempo.

La superficie sobre la que apoyas tu mano es cómoda, y todo lo que debes manejar está al alcance de tus dedos... A la altura del dedo pulgar están los dos botones que hacen la función de los que se encuentran en la parte superior del ratón.

FICHA:
Nombre: IntelliMouse TrackBall
Fabricante: Microsoft
Distribuidor: Microsoft
Precio: Consultar
Valoración: 77 %

La más interesante novedad de este periférico es la pequeña rueda que se encuentra a la derecha de la bola del *trackball*. Se trata de un botón que te permite moverte en vertical en programas que admitan esta opción, como algunas bases de datos (puede ser útil, por ejemplo, para seleccionar celdas). Sirve tanto de rueda de desplazamiento como de botón de selección.

En un terreno en el que no caben grandes innovaciones, se trata de un dispositivo con



las características necesarias para que merezca la pena. Si te interesan estos productos, tenlo en cuenta.

D. Melguizo

HIT PARADE

El mejor fútbol de la historia ha entrado en la lista con todas las de la ley. No podía ser menos en un país como el nuestro, en el que este deporte es el más moderno opio del pueblo... Nos llegan, también, otros programas nuevos de gran calidad.

Fifa Soccer 98 — 1 N



Con ansia hemos esperado todos la aparición de este simulador de fútbol, que de momento no ha defraudado al público.

Worms II — 2 N

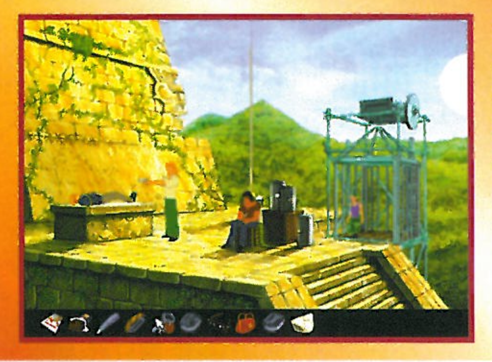




Segunda parte del excelente título que sedujo a muchos de nosotros hace tiempo. Un divertido programa de gran calidad.

Broken Sword II — 3 ↓



Desciende un poquito dentro de nuestra lista de éxitos, pero se mantiene entre los mejores esta sólida aventura gráfica.

Resident Evil — 4 ↑





Excelente título de acción que escala puestos, lo que no es poco dado el altísimo nivel de calidad de nuestro Hit Parade.

Jedi Knight — 5 N

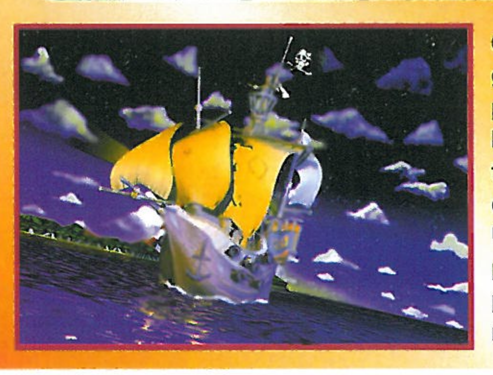




Desde la más profunda noche del Jedi surge este caballero con espada láser que está logrando cautivar a todo el respetable.

Overboard! — 6 N





Original programa que presenta unos barcos piratas en divertidas batallas... Un título imprescindible para "jugones" de pro.

Shadows of the E. 



Las sombras del Imperio, como las de los cipreses, son alargadas... Y más aún la formidable saga del mítico "papá" Lucas.

Constructor 



Estrategia de ladrillos, que no un ladrillo de estrategia, en un gran título que se mantiene en la lista por su indiscutible calidad.

Virtua Fighter II  



No podía faltar un programa de lucha, después de los años que todos hemos pasado "dándole" al género en salones recreativos.

Age of Empires 



Excelente título de estrategia de Microsoft, que cada vez se adentra en el mundo lúdico con mejor pie. Para amantes del género.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.

1. KICK OFF´98
2. TOTAL ANNIHILATION
3. CONSTRUCTOR
4. THE LAST EXPRESS
5. 6881 HUNTER KILLER
6. BROKEN SWORD 2
7. HEXEN II
8. DARK REIGN
9. CONQUEST EARTH
10. K.K.N.D.

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 30

Éstos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Treinta de nuestra revista. Esperamos que sigáis participando con nosotros en la confección de esta lista:

- EDUARDO HERNÁNDEZ (S.C. TENERIFE)
- DAVID GRANÉ FERRÉS (Sant Feliu Llobregat, BARNA)
- ANTONIO Fco. SALMERÓN (Roquetas de Mar, ALMERÍA)
- ENRIQUE MORENO MARTÍNEZ (Badalona, BARNA)
- CARMEN MOURIÑO MOURIÑO (MADRID)

¡SÚMATE A NUESTRO HIT PARADE!

Si estás interesado en participar en nuestra lista de éxitos, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)



AGE OF EMPIRES

Este entretenido programa de estrategia creado por Microsoft cuenta con varios trucos que harán las delicias de todos sus admiradores. Para introducirlos, tienes que pulsar la tecla ENTER durante el juego como si fueras a mandar un mensaje a otros jugadores, y teclear los siguientes códigos para activar las diferentes acciones:

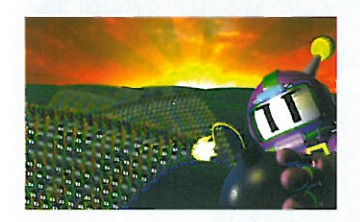


diediedie: Acaba con todos los enemigos, con lo que conseguir los objetivos es más fácil que nunca.
bigdaddy: Cada vez que lo teclees aparecerá en tu ejército un coche deportivo armado con lanzacohetes.
killx: Donde **x** es el número de jugador al que quieres destruir.
victory: Salta de nivel, pero no funciona en todas las versiones.
resign: Pierdes en el nivel en curso.
reveal map: Aparece todo el mapa abierto.
pepperoni pizza: 1.000 unidades más de comida.
coinage: 1.000 unidades más de oro.
woodstock: 1.000 unidades más de madera.
quarry: 1.000 unidades más de piedra.
no fog: Sin niebla.
nofog: Lo mismo pero en otras versiones.
hari kiri: Suicidio general.
medusa: Los villanos, al atacar y morir se convierten en arqueros a caballo, y si mueren otra vez, en catapultas.
photon man: Cada vez que lo tecleas aparecerá un soldado armado con rayo láser.
gaia: Control sobre todos los animales.
flying dutchman: Convierte a los *juggernauts* en *flying dutchman*.
steroids: Los edificios y los recursos se construyen en ese mismo instante.

ATOMIC BOMBERMAN

Se trata de un truco pequeño pero de una gran eficacia. Si eres destruido por la bomba de alguien, puedes pulsar la tecla **F10** y la ronda no contará. Te puede parecer una tontería, pero si están a punto de ganarte tus contrincantes viene bastante bien que ellos cuenten con un punto menos. Ánimo y sigue explotando bombas.



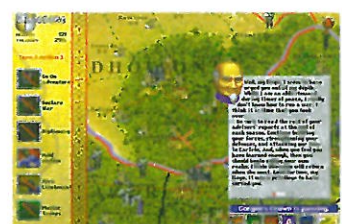


BIRTHRIGHT

Este juego de estrategia de Impressions y Sierra cuenta con los siguientes trucos, que te harán la vida mucho más fácil. Así, deberás pulsar la tecla **F3**, y teclear los siguientes códigos en mayúsculas:

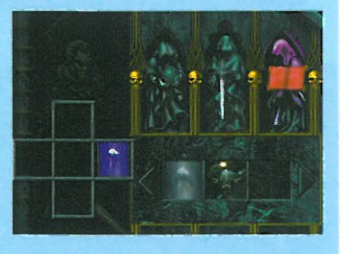
SYNAVD: Te otorga todos los "adventures".
SYNCASH: 1.000 monedas más de oro cada vez que lo teclees.
SOCIOLOGY: Aún más pasta para avanzar en la aventura.





BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Este arcade de Activision y Crystal Dinamics, proveniente de la consola Playstation cuenta con unos cuantos trucos que te ayudarán a sobrellevar tu vampírica ansia de sangre. Si realizas las siguientes combinaciones durante el juego, podrás obtener el efecto que deseas:



Ver el Diario Oscuro: **izquierda, derecha, ataque, acción, arriba, abajo, derecha e izquierda.**

Magia a tope: **derecha, derecha, ataque, acción, arriba, abajo, derecha e izquierda.**

Salud a tope: **arriba, derecha, ataque, acción, arriba, abajo, derecha e izquierda.**

F22 LIGHTNING II

Contamos con dos interesantes trucos para el excelente simulador de Novalogic. Para acceder a ellos, deberás teclear lo siguiente durante el vuelo:



Para recargar gasolina: **Control, Alt, Shift, Insert.**

Para Modo Dios: **Control, Alt, Shift, Home.**





HEXEN II

Para utilizar los siguientes juegos del divertido programa de Activision e id Software, accede a la consola de comandos pulsando la tecla ~ del teclado americano, que en el nuestro se corresponde con la tecla que se encuentra entre el ESCAPE y el TABULADOR. Una vez hayas accedido a ella, teclea los códigos y pulsa la tecla ENTER para validar:

god: Modo Dios.
noclip: Quita el *clipping*.
notarget: Los enemigos no te reconocen como tal.
changelevel x: Donde **x** en el nombre del nivel.
restart: Comienzas el nivel de nuevo.
name x: Donde **x** es tu nuevo nombre.
give h x: Donde **x** es la cantidad de energía que obtienes (máximo 999).
give 2: Te otorga el arma 2.
give 3: Te otorga el arma 3.
give 4: Te otorga el arma 4.
impulse 9: Todas las armas y el maná.
impulse 14: Te da una oveja.
impulse 23: Te proporciona una antorcha.





impulse 43: Todas las armas, el maná y los objetos.
impulse 44: Lanza un objeto.
impulse 10: Te permite cambiar de arma.
impulse 13: Eleva un objeto.
impulse 100: Utilizarás la antorcha.
impulse 101: Utiliza el frasco de Cuarzo.
impulse 102: Utiliza la Urna mística.
impulse 103: Utiliza el Krater.
impulse 104: Utiliza el dispositivo Caos.
impulse 105: Utiliza el Tomo de Torre.
impulse 106: Utiliza el hechizo de Fuerza.
impulse 107: Utiliza la invisibilidad.
impulse 108: Podrás utilizar el Glifo.
impulse 109: Utiliza las botas que tienes.
impulse 110: Utilizarás la Repulsión.
impulse 111: Utiliza el Peep.
impulse 112: Utiliza el Anillo de Vuelo.
impulse 113: Utiliza el Cubo de Fuerza.
impulse 114: Utiliza el Icon Def.
chase_active 1: Se trata de otro modo de cámara.

MOTORACER

Este entretenido título de motos en 3D de Delphine Software cuenta con varios trucos que ahora pasaremos a detallarte. Para poder introducirlos, cuando el programa te pregunte por tu nombre, debes teclear uno de los siguientes. El juego emitirá un sonido de aprobación y te permitirá poner otro, o bien nombre real. Ésta es la lista de nombres y sus efectos:



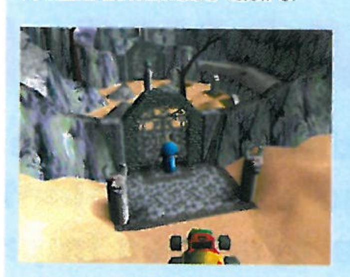
CDNALSI: Todos los circuitos activados.
CTEKCOP: Aparecen motos pequeñas.
CESREVER: Da la vuelta a todos los circuitos.

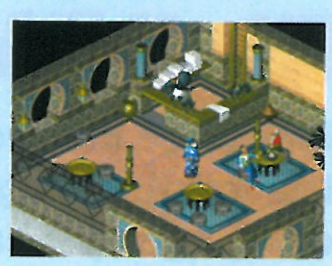
LITTLE BIG ADVENTURE 2

Si quieres obtener objetos ilimitados, nada más fácil que mantener la tecla **SHIFT** pulsada y a continuación teclear el siguiente comando: **TWINSEN'S BACK**.

De todos maneras, es mejor que no utilices este truco, a menos que seas un "negado" redomado, porque te hará demasiado fácil el juego. Utiliza, mejor, el A Fondo que publicamos en el número 29 de la revista.







FORMULA 1

Este gran juego de Psygnosis cuenta con varios trucos a los que podrás acceder al guardar un juego con los nombres que a continuación te ofrecemos:

SPEEDY: Nuevo circuito de bonus en la lista de circuitos.
MUZFRANK: Te permite cambiar las voces que aparecen en el juego.
ASHCAKES: Aparece el modo lava pero, para poder activarlo, tienes que salvar con el nombre SPEEDY, comenzar una carrera rápida y abandonarla.



¡MÁNDANOS YA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Puedes colaborar con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Y si tienes correo electrónico, nuestra dirección es:
pcplayer@towercom.es



RESIDENT EVIL: EL DEMONIO EN CASA

Desde el insondable horizonte de la consola Playstation llegó este excelente título; es tan complejo que la ayuda es imprescindible.

El primer objetivo es encontrar pruebas de que algo raro está ocurriendo en la mansión. Después de hablar con Barry, sal por la puerta de la derecha y sigue por el pasillo hasta encontrar un *zombie*. Examina el cuerpo del policía que hay en el suelo y recoge algo de munición para la pistola. Regresa al salón para hablar con Barry.

De vuelta a la entrada, recorre la parte posterior de las escaleras en busca de Chris. Cuando termines, Barry te entregará una ganzúa y deberás continuar por la puerta azul, pero antes recoge unas cintas de la máquina de escribir. Empuja los escalones hasta que puedas subir por ellos a por el mapa que hay en la estatua.





A continuación mueve el escritorio y avanza por esa puerta; elimina a un nuevo *zombie* que se te cruza y recoge otras tres cintas para las máquinas de escribir.

En el pasillo contiguo debes eliminar a dos perros que entrarán por las ventanas. La siguiente habitación que encuentras es un baño: sólo es útil para Chris, pues en su interior hay una llave. Sigue avanzando y llegarás hasta dos puertas; la de la izquierda conduce a la habitación de la recortada: si eres Jill ve por ella, pero Chris no puede, pues moriría en la trampa que se activa al salir.

La siguiente habitación contiene dos *zombies* más. Después de dar buena cuenta de ellos, continúa por la puerta gris y mata al *zombie* que hay junto a las escaleras. En la habitación que hay junto a éstas, graba la partida. Antes de salir recoge dos cargadores del baúl y el herbicida. Sube las escaleras y elimina a dos nuevos *zombies* que te atacan. Sal por la puerta del final del pasillo.





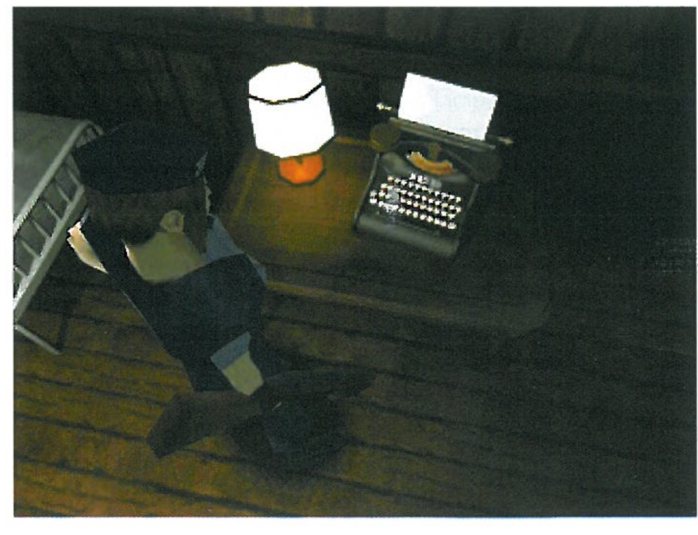


Dispara al *zombie* y entra en un pequeño estudio. Estudia el libro de botánica para averiguar el uso de las hierbas que hay por la mansión y abandona la habitación. Continúa por un pasillo y pasa junto a unas puertas verdes. Sigue avanzando hasta llegar a dos puertas, una de las cuales se puede abrir. Aparecerás de vuelta en la entrada, y Barry te dará munición para el bazooka.



MEJORANDO EL ARMAMENTO

El bazooka está guardado por unos cuervos en la puerta que hay a la derecha de la de entrada. Cruza aquélla y registra el cuerpo para recoger el arma. Cuando lo tengas, sal corriendo, pues no merece la pena matar a los cuervos. Atraviesa la entrada y sal por la puerta del lado opuesto.





Ahora te encuentras sobre el salón. Elimina a los *zombies* que hay y empuja la estatua para tirarla al piso inferior. Continúa matando *zombies* y baja por las escaleras. Deshazte de otra pareja de *zombies* y entra en la habitación que hay junto a las escaleras; dentro encontrarás una máquina de escribir.

En esta habitación Chris conoce a Rebecca. Contesta que sí para que luego siga ayudando a Chris. Recoge las cintas y la llave en caso de que uses a Chris. Baja por el pasillo y elimina otro *zombie*. Entra en la habitación de la derecha y recoge la munición; Chris, además, debe coger la escopeta oxidada para poder obtener la recortada. Sin embargo, Chris todavía no puede entrar.

Continúa por la otra puerta y sigue por el pasillo estrecho hasta la habitación de la planta. Coloca el herbicida en la bomba y recoge la llave de la parte posterior de la habitación. Vuelve a la de la escopeta oxidada, retrocede y entra en un dormitorio: en la cama hay un cargador. Mientras registras el escritorio, un *zombie* saldrá del armario. Después de eliminarlo recoge la munición que hay dentro del armario.

Vuelve al pasillo y regresa hasta el salón de la mansión. Recoge el escudo que se encuentra sobre la chimenea y la joya que está entre los trozos de la estatua. Regresa hasta la habitación de la



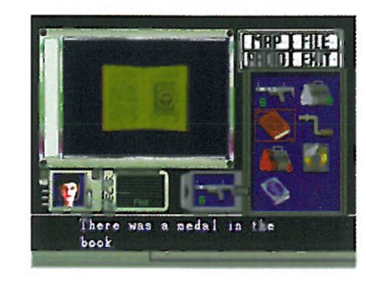
estatua del tigre y coloca la gema en el tigre. Recoge, por último, el amuleto.

LA SERPIENTE

Avanza por el pasillo y atraviesa las puertas rojas. Si usas a Jill, recoge la partitura y toca el piano: para Chris tocará Rebeca. Cuando lo hace es un buen momento para ir a buscar la recortada. Una vez que se abra el pasadizo secreto, entra y recoge el escudo de oro. Coloca en su lugar el que estaba en la chimenea y vuelve al salón.

Sitúa el escudo encima de la chimenea. Cuando el reloj se aparte, recoge la llave que



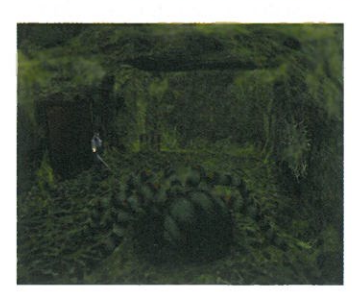




queda al descubierto y ve a abrir las puertas verdes. Sitúa las estatuas tapando las rejillas y gira la llave del gas. Recoge el amuleto cuando desaparezca la rejilla. Sal de la habitación y ve hacia la izquierda. En la siguiente estancia encontrarás a Richard, que ha sido atacado por una serpiente gigante. Jill debe volver a la habitación del suero para intentar curar a Richard. Registra el cadáver para coger munición y continúa. Elimina a un *zombie* y entra en la habitación de la que ha salido. Recoge los objetos útiles y sube los escalones para entrar en la siguiente habitación.

En ésta aparecerá una serpiente gigante. Después de dispararla unas cuantas veces huirá dejando tras de sí un amuleto. Recoge la munición que hay en la habitación y sal. Jill acabará en la habitación del suero. Sin embargo, con

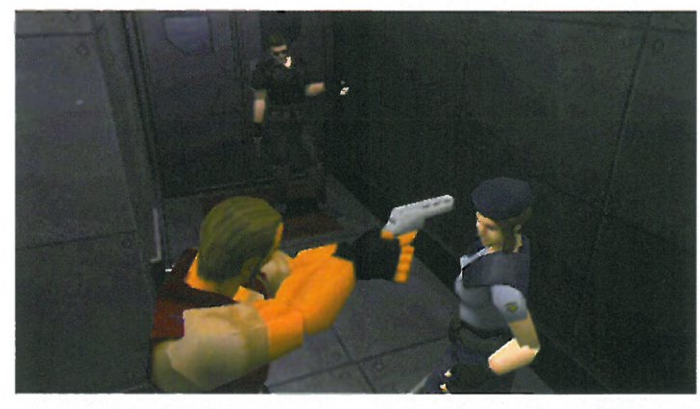




Chris debes usar a Rebecca para conseguir el suero. Dirígete a la puerta gris de la planta baja (ala este) y entra en la puerta de enfrente. Debes aparecer en una galería de cuadros con cuervos en las tuberías del techo. Los cuadros tienen interruptores escondidos. Debes pulsarlos en el orden siguiente: 2, 4, 5, 3, 1 y 6. Dirígete hasta el último y podrás recoger un nuevo amuleto.

FUERA DE LA MANSIÓN

Continúa recto tras salir de la galería y sal al exterior; mata a un perro y continúa. Pon los amuletos en la tablilla y se





A FONDO

abrirá la puerta. Utiliza la escalerilla para coger la manivela y sigue avanzando. Elimina los perros que salen a tu encuentro. Atraviesa la puerta oxidada y coloca la palanca para bajar el nivel del agua y poder cruzar. Cuando estés al otro lado corre, puesto que empezarán a caer serpientes de los árboles.

Utiliza el ascensor y mata dos nuevos perros. Entra en el edificio y empuja la estatua de piedra para cubrir un agujero que hay en el suelo. Entra en la habitación de la derecha: hay una máquina de escribir. En el cuarto de enfrente, elimina a los *zombies* y recoge la munición y el libro rojo. Hazte también con una llave de la bañera.



Las puertas rojas esconden dos arañas. Recoge las municiones y las cintas de la máquina. Ve por la puerta del final del pasillo, coge la llave que hay junto al avispero y huye de la habitación. Entra en la puerta marcada como 002. Mueve las estanterías y baja por las escaleras que ocultaban.

Empuja las tres cajas para formar un puente y poder pasar por la zona inundada. Entra en la habitación inundada y corre hacia la derecha; llegarás hasta dos puertas: entra en la de la izquierda. Tira de la palanca para eliminar el agua y pulsa el botón para abrir la puerta de la habitación contigua. En ésta está la llave para la habitación 003 y munición para la recortada y la pistola.













LA PLANTA CARNÍVORA

Vuelve a la puerta 003 y entra. Coge el libro blanco de la estantería y coloca en su lugar el rojo; entra por la puerta secreta que se abrirá. Ahora debes enfrentarte a una planta carnívora. Si usas a Jill, después de unos disparos llegará Barry y terminará de destruir la planta. Con Chris espera a que Rebecca ofrezca su ayuda y acéptala. A partir de este momento controlarás a Rebecca. Ve al laboratorio y fabrica el V-Jolt siguiendo las instrucciones del libro. Cuando la planta esté muerta, registra la chimenea, recoge la llave y regresa de nuevo a la mansión.

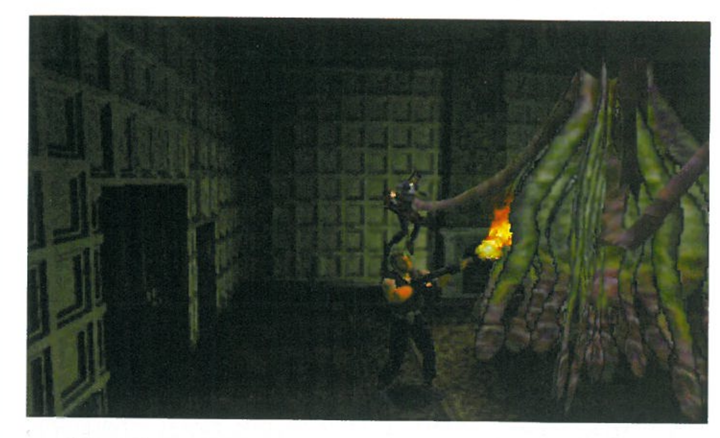
La primera puerta que debes abrir está al lado de la puerta gris. Enciende la luz y recoge el libro rojo y la munición para la Python. Ahora debes encontrar la Python, que está escondida tras la estatua del tigre, pero antes hay que coger la piedra roja. Ve hasta la escalera que hay junto a la habitación de grabación en la que estaba el herbicida, entra en la que está llena de animales disecados y recoge la munición y los documentos. Coloca los escalones frente a la chimenea y apaga la luz. Observa el brillo de la cabeza y coge la gema. La Python está en la habitación del tigre.

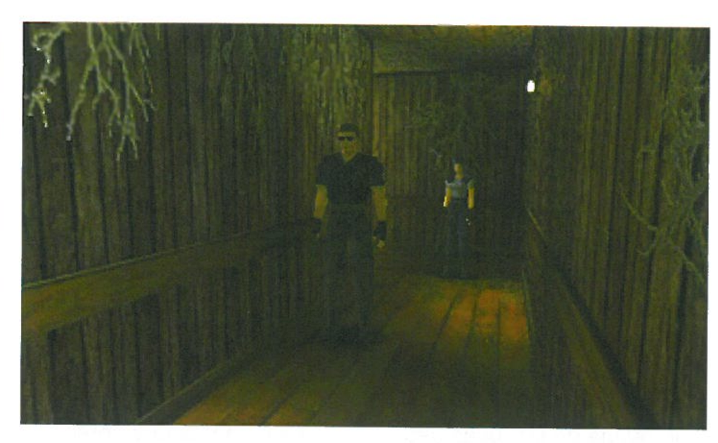
Si eres Chris debes correr hasta la habitación del suero para rescatar a Rebecca. A











continuación hay que encontrar una batería para el ascensor del patio. Continúa por el pasillo en el que está la habitación con los animales disecados. Examina las habitaciones cercanas para coger munición, una planta roja y un mechero. Sigue avanzando y llegarás a una habitación con un piano. Mientras examinas el piano, volverá a aparecer la serpiente gigante. Después de destruirla investiga el agujero que hace en el suelo.

Si estás jugando con Jill, baja por la cuerda que pone Barry. Cuando ésta caiga, espera hasta que Barry vuelva con otra para continuar. Examina la lápida y baja por las escaleras que oculta. Avanza eliminado *zombies* y recoge la munición y las plantas que necesites. Después de un trecho llegarás hasta una cocina. La puerta de enfrente conduce hasta el corredor del primer *zombie*.

LA COCINA DEL INFIERNO

Chris debe recoger la llave de uno de los armarios. En lugar de salir al pasillo ve hacia la derecha y usa el ascensor. Examina las dos habitaciones del fondo, recoge la batería y atraviesa las puertas azules. Una vez en la biblioteca, lee el libro después de matar a los *zombies*. Cuando hayas terminado, pasa a la siguiente habitación, pulsa el botón y coloca la estatua donde indica la luz. Cuando se abra la habitación secreta coge el CD y regresa a la biblioteca.

Camina hasta la parte derecha y empuja la librería para dejar al descubierto una puerta. Recoge la munición y las cintas y mira por la ventana. Vuelve al exterior de la casa llevando la manivela. Coloca la batería en el ascensor, sube y cierra la puerta de la esclusa. Cuando el agua haya subido, baja por el ascensor y entra por el hueco que ha dejado al descubierto la cascada. Chris debe recoger el lanzallamas y encontrar a Enrico. En el caso de Jill aparecerá Barry. Contesta a sus dos preguntas con un sí y corre por la puerta de la izquierda. Recoge la munición y busca a Enrico.

Después de que muera Enrico, coge la munición que tiene y añade a tu inventario otra manivela que ha dejado el asesino en su huida. Cerca de la máquina de escribir hay un agujero en el que puedes usar la manivela hexagonal. Acerca la



piedra y corre hacia la entrada. Recoge la munición y continúa por el agujero creado por la roca. Mata la araña, sal de la habitación y vuelve a entrar para evitar a las crías. Quema la telaraña o córtala con el cuchillo que hay en la esquina para poder continuar. En la siguiente zona hay una habitación en la que podrás grabar.

EL CENTRO DE INVESTIGACIÓN

Después de grabar abandona la habitación llevando el libro rojo y la manivela hexagonal. Sal por la puerta del otro

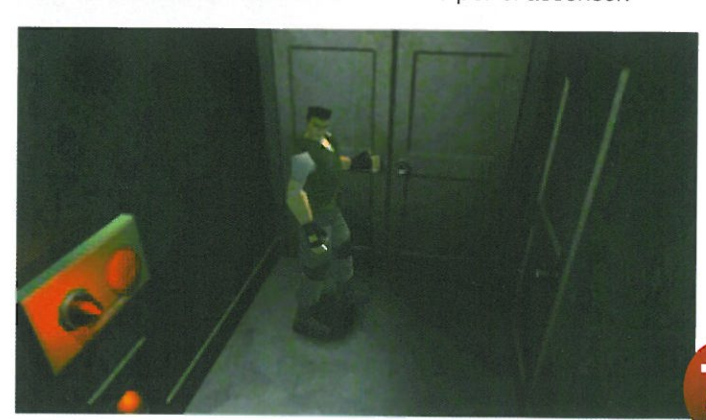








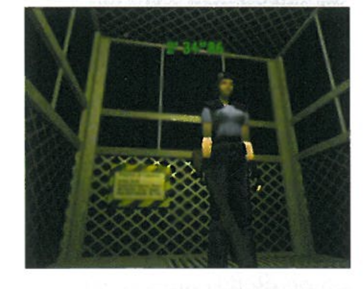
extremo del pasillo, gira a la derecha y utiliza la manivela tres veces para colocar el pasillo en la posición adecuada. Repite la misma operación de antes con esta roca y recoge el CD que encuentres. Entra en la habitación del pasillo antes creado y coloca la estatua en el lugar adecuado para coger un libro azul; abre ambos libros y coge los amuletos que hay allí. Para abrir los libros, examínalos en el inventario y colócalos con las hojas hacia ti. A continuación pulsa el botón de disparo y se abrirán. Coloca los amuletos en el interior de la fuente y desciende por el ascensor.



Llegarás a una habitación con un baúl; recoge los CDs. En la siguiente zona elimina a los *zombies* y recoge el CD de encima de la mesa. Baja las escaleras y entra en la puerta de la derecha. Entra en la habitación de la izquierda y examina la información. Con ayuda de las luces descifra el código MOLE. El segundo interruptor está tras el mueble del fondo.

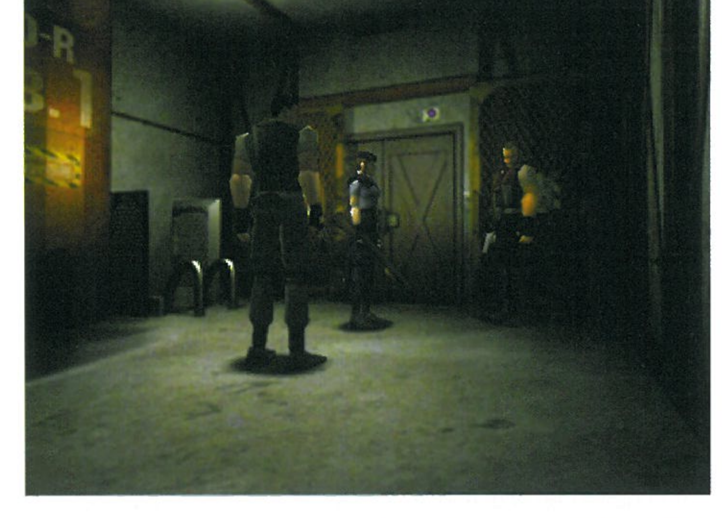
Vuelve junto a las escaleras y entra en la habitación con el ordenador. Úsalo con *login* John y *password* Ada. Desconecta las cerraduras y usa el código MOLE cuando el ordenador lo pida. Recoge las diapositivas del suelo y regresa al piso superior. Entra en la habitación que antes estaba cerrada y examina las diapositivas. Acércate a la rejilla y pulsa el interruptor para conseguir una nueva llave.





De nuevo en el piso inferior, cruza la puerta que está junto a las escaleras y entra en la otra habitación. Después de eliminar a los *zombies*, usa un CD en la máquina y obtendrás un código que permite desactivar una de las tres cerraduras de la puerta del fondo del pasillo. En el otro lado está encerrado Chris o Jill, según con quien juegues. Vuelve al pasillo principal y entra en la puerta con la marca roja. Coloca las cajas sobre los dos respiraderos y usa la escalera para alcanzar la rejilla.

En el depósito de cadáveres recoge la munición y usa la máquina para leer otro código de los CDs. Examina las habitaciones cercanas hasta llegar a una con una máquina de escribir. En la parte derecha del pasillo hay un ascensor, pero no tiene energía. Ve hacia el lado opuesto y elimina a los dos monstruos. Usa el panel y pasa a la siguiente habitación. Después de despachar a los dos nuevos monstruos que aparecen, usa la máquina de CDs para leer el último código y pasa a la última habitación. Usa el ordenador para dar energía al ascensor. Vuelve hasta la puerta de las tres cerraduras e introduce los códigos. Habla con el prisionero, aunque de momento la puerta no se puede abrir.



LOS TYRANT

Ve hasta el ascensor y presiona el botón. En este momento, si todo ha ido bien, aparecerán Barry o Rebecca (según el personaje) para acompañarte. Después del descenso en el ascensor, Wesker se descubrirá como un traidor y contará toda la trama sobre armas biológicas que se desarrollaba en la mansión. Después de una serie de escenas acabarás cara a cara con un tyrant. Estos nuevos monstruos son muy peligrosos. Para matarlo la mejor táctica es disparar desde una distancia prudencial y luego alejarte. Con la Python y cuatro a cinco disparos darás buena cuenta de él.







LA CUENTA ATRÁS

Después de eliminar al monstruo y si has llegado aquí con Barry, habla con él y regresa al piso superior. Ve hasta la celda y libera a Chris. Sube por las escaleras y vuelve a la habitación con el baúl. Sigue subiendo y avanza por la puerta. Recoge la batería del suelo y continúa. Coloca la batería en el hueco y empezará una cuenta atrás de tres minutos. Sal a la pista de aterrizaje y recoge una bengala; enciéndela y se acercará el helicóptero de rescate.

En ese momento aparecerá un nuevo tyrant. Éste es mucho más peligroso que el primero y además no puedes matarlo con las armas que llevas. Para salir con vida de aquí tienes que correr por el patio evitando sus ataques. Cuando queden aproximadamente treinta segundos para la explosión, el helicóptero dejará caer un lanzamisiles. Recógelo y dispara al monstruo, que morirá de un solo disparo. Después de esto la pesadilla habrá concluido. El final con Chris es idéntico, pero primero debe rescatar a Jill.

Á. L. Mozún





Parece que os vais animando cada vez más a enviar *e-mails* muy interesantes a pcplayer@towercom.es, así que en esta ocasión hemos decidido contestar unos cuantos en esta página dedicada al correo que, cada mes que pasa, es más vuestra que nuestra...

E-MAILS VARIOS

- Me gustaría saber si es mejor Netscape 4 o Explorer en la misma versión. ¿En qué se diferencian? ¿Cuál me recomendáis? Además, ¿cómo puedo conseguir el controlador gráfico VESA 2.0, y dónde?

CÉSAR LISTE
cliste@tinn.net

Respuesta: Las diferencias entre Netscape Communicator e Internet Explorer son casi mínimas, así que más bien es cuestión de preferencias. Yo prefiero Communicator, pero lo mejor es que pruebes los dos y dejes instalado en tu ordenador el que más te guste.

Respecto a lo del modo VESA 2.0, necesitarás un programa tipo UNIVESA, como el de Scitech Software (cuya versión shareware la puedes ver en la dirección http://www.scitechsoft.com/).

De todos modos, el estándar VESA 2.0 está indicado para las aplicaciones DOS, con lo que no te será muy útil dentro de poco.

- Hola. Tengo una duda que seguro que me vais a responder:
Si en la caja de un juego pone "necesaria tarjeta 3D", ¿qué pasa si lo corres sin la dichosa tarjeta? ¿Podría funcionar?

JOSÉ A. GOZALO CEREZO
JAGOZALO@santandersupernet.com

Respuesta: ¿Tú qué crees? Si pone que requiere una tarjeta 3D es porque la necesita. Si lo corres en un equipo que no la tenga, lo más seguro es que el programa ni arranque. Y, si lo hace, una vez pases los menús, verás gráficos corrompidos, ausencia de polígonos y fallos así. De todos modos, todavía tienes alguna oportunidad, ya que existen parches para algunos programas en Internet, y siempre cabe la posibilidad de que utilicen Direct 3D y no necesites tarjeta.

- ¿Conocéis si saldrá una segunda parte del juego *Fire Fight*? Además, me gustaría que tuvierais en cuenta la siguiente sugerencia: soy lector desde el número 1 de la revista, y la verdad es que estaría muy bien que en un número de éstos incluyerais un índice de contenidos para hacer más fácil la localización.

EDUARDO L. SENDINO
sendino@nexo.es

Respuesta: El juego *Fire Fight* de Epic Megagames, distribuido en nuestro país por Electronic Arts, no cuenta por ahora con segunda parte.

Respecto a lo del índice, llevamos varios meses detrás de incluirlo, pero siempre tenemos demasiados juegos y pocas páginas, por lo que preferimos hacer comentarios y obviar el listado, aunque en breve intentaremos ponerlo.

MANGA Y ALTERNATIVAS

Cada vez sigo gozando más con las demos de vuestro CD, pero podíais incluir *trailers* de *manga*, como el año pasado. ¿Porqué no los volvéis a poner? (de paso podíais poner algunos de los XXX) Otro tema que no entiendo es por qué algunas de las alternativas que ponéis son bastante extrañas. Así, ¿como se os ocurre poner como alternativa de *Overboard!* a *Monkey Island*, o a *Ecstatica II* de *Wipeout 2097*?
En mi opinión, teníais que haber puesto otros juegos, ya que habrá gente, como yo, que no lo entienda. Es una pequeña cosa que observo que deberías arreglar. De todos modos, la revista me gusta mucho, y os animo para que sigáis de este modo.

JUAN ALBAR
(BARCELONA)

Respuesta: El asunto de sacar *trailers manga* en el CD-ROM depende más de las distribuidoras de vídeos que de nosotros mismos. Nos gustaría poner *trailers* todos los meses, pero si la distribuidora no tiene... De todos modos, lo intentaremos con más ahínco. Respecto a lo de incluir los *trailers* de los videos manga XXX, ni hablar, que luego vuestros hermanitos los ven y aprenden...

El tema de las alternativas nos gustaría aclararlo, ya que, aunque ésta es la primera carta en treinta números que nos pregunta acerca del tema, sabemos que puede conducir a confusión.

Muchas veces es cuestión de leer el texto que acompaña. Así, *Monkey 3* es también un juego de piratas aunque de otro género, y *Ecstatica II* es de la misma casa que el otro. Otras alternativas están puestas con doble sentido, así que cada uno lo entenderá como mejor pueda...

EL E-MAIL SE IMPONE POCO A POCO

A estas alturas ya debéis saber que "ansiamos" vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Podéis enviarlas a nuestra dirección habitual:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Y, si tenéis correo electrónico, nuestro *e-mail* es:
pcplayer@towercom.es

MANGAMANIA

MACROSS 7 TRASH

Distribuidor: NORMA ED.

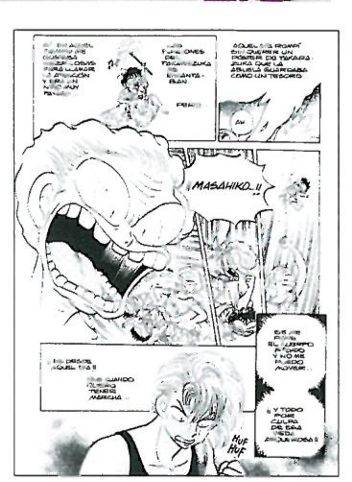


El clásico Macross regresa a España en forma de manga escrito. Si bien hasta ahora sólo lo podíamos haber visto en televisión (el *remake* americano de la serie, llamado Robotech, y después los vídeos de Manga Vídeo), ahora nos llega la oportunidad de disfrutar del manga original. Bueno, no del original, sino de una serie posterior. Se trata de la saga **7 Trash**, aparecida en Japón hace tres años, aunque allí ya pueden disfrutar de la nueva *Macross Plus*, que imaginamos tardará bastante en llegar hasta aquí. Esta edición de Norma es bastante sólida y encandilará a los amantes de la serie.



UNO - DOS

Distribuidor: PLANETA



Este libro tiene varias historias cortas de la creadora de *Ranma 1/2*, Rumiko Takahasi. Se trata de historias con bastantes años de antigüedad, pero algunas pueden considerarse clásicos debido a su increíble trama argumental.

Se trata de historias principalmente indicadas para lectoras femeninas, pero algunas pueden contar con bastante atractivo también para el otro sexo. El estilo de dibujo es el clásico de la autora; aunque menos estilizado que en obras posteriores, no pierde ni pizca de su gracia habitual.

Si te gusta *Ranma 1/2*, no debieras perderte este libro. Aunque puede que no te llene tanto como esperas, seguro que acabas convencido de que Rumiko es la mejor autora de *shojo-manga*.



NEKO 35

Distribuidor: CAMALEÓN ED.

Nuestra revista de manga favorita avanza poco a poco, siguiendo una línea de increíble mejora. Mucho ha pasado ya desde aquellas primeras entregas en que la maquetación dejaba bastante que desear, y que eran bastante difíciles de encontrar en tu ciudad. Mantienen las secciones de siempre, pero este mes queremos destacar de la revista su excelente reportaje sobre *Cowa!*, el nuevo trabajo de Akira Toriyama, Se trata de una nueva serie donde los protagonistas son Cowa, un pequeño vampiro, y Mewa, un pequeño fantasma que le acompaña a todas partes. LA calidad de dibujo es la habitual del autor de *Dragon Ball*, y no defraudará a sus seguidores, aunque a saber cuándo llega a traspasar nuestras fronteras.

También debemos destacara el excelente reportaje sobre el III Saló del Cómic, que se celebró en L'Hospitalet. A pesar de haberse alejado de su lugar habitual (Barcelona), esta edición no ha desmerecido en absoluto respecto a otras, ya que en ella han estado todos los grandes del *manga* en nuestro país, así como algunas visitas sorpresas que os aconsejamos desveléis en las páginas del reportaje de **Neko**.



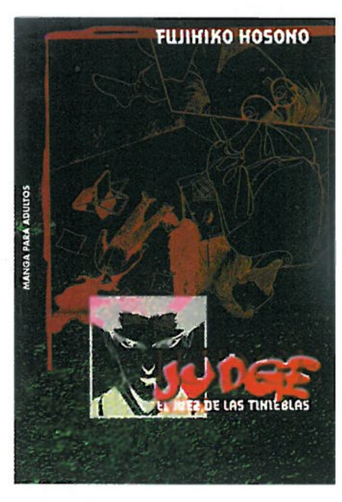
Esperemos que esta revista se mantenga en esta formidable línea.

JUDGE

Distribuidor: PLANETA

Con el subtítulo de *El Juez de las Tinieblas*, ya pudimos ver el OVA de esta serie en la versión que trajo a nuestro país Manga Vídeo. Hay que reconocer que el estilo de dibujo del autor original del cómic, Fujihiko Hosono,





puede desconcertar bastante (sobre todo si se ha visto la película), pero se trata de uno de los autores más reconocidos en su país, Japón.

Personalmente, he quedado bastante descontento, pero de todo hay que ver en esta vida, y este *manga* debemos decir que queda bastante mejor en película que en lo que se refiere a la obra original. Sin embargo, si tienes ocasión, no dejes de echarle un vistazo.

PATLABOR

Distribuidor: PLANETA

Nueva serie de seis tomos de Planeta Agostini de la obra maestra de Masami Yuuki, **Patlabor**. Los policías robotizados de Nuevo Tokio ya me dejaron impresionado en las dos cintas que trajo en su día la distribuidora Manga Vídeo, pero el *manga* original





me ha gustado aun más, no ya por su estilo de dibujo, agradable y de gran calidad, sino por las innumerables gracias con que cuenta el guión, bastante más rico que el del film.

Un *manga*, en general, muy simpático que, aunque, como es habitual, llega tarde a nuestro país, encantará a todos los buenos aficionados a este género.





A última hora nos ha llegado una copia del excelente **Incubation**, el que puede ser considerado como cuarta parte de la genial saga *Battle Isle*. Mucho han cambiado los señores de la compañía Blue Byte: se nota en este producto, un juego de estrategia por turnos en 3D. Sí, has leído bien. Tus valerosos guerreros van a tener que enfrentarse a los *aliens* enemigos en un entorno poligonal impresionante.





DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
Avda. de Burgos 9, 1º Ofic. 2
28036 Madrid
Tfno. (91) 3832480

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE / DREAMBOX
C/ Juan Ignacio Luca de Tena, 15
28027 Madrid
Tfno. (91) 3938800

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

NEW SOFTWARE CENTER
C/ Pedro Muguruza 6, 1ª
28036 Madrid
Tfno. (91) 3592992

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

PSYGNOSIS ESPAÑA
C/ Ochandiano 6, 2º
28023 Madrid
Tfno. (91) 3728938

SEGA SPAIN
C/ Playa de Liencres 2, Ed 3, C. E. Europa
28230 Las Rozas (Madrid)
Tfno. (91) 6315000

UBI SOFT
Plaza de la Unión, 1
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)
Tfno. (93) 5895720

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367

¿NECESITAS



LA MEJOR REVISTA DE INFORMÁTICA

INFORMARTE,

LA MEJOR REVISTA PARA USUARIOS DE INTERNET



NAVEGAR,

LA MEJOR REVISTA DE JUEGOS

PC-PLAYER
X-WING VS TIE FIGHTER
REDNECK RAMPAGE
3D ULTRA MINIGOLF
ARK OF TIME
ESTE MES:
HIERROS EN EL ASFALTO

JUGAR,



LA MEJOR REVISTA DE PROGRAMACIÓN

PROGRAMAR?

TOWER COMMUNICATIONS
C/ Aragoneses, 7 28108 Alcobendas (Madrid)
Tlfno. (91) 661.42.11 Fax. (91) 661.43.86

PC TOP PLAYER

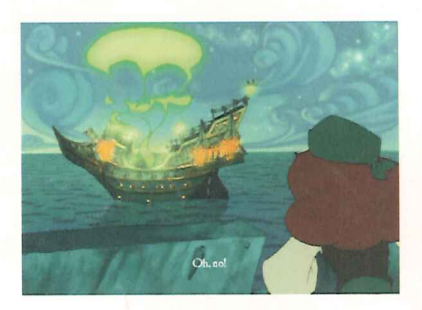
ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

SUB CULTURE

En nuestro CD-ROM encontrarás dos sorpresas relacionadas con este divertido título de Ubi Soft: la primera es una demo jugable en nuestro idioma que te permite visitar una pequeña parte del juego, y la segunda un entretenido salvapantallas repleto de peces y submarinos cuyo número podrás configurar.





CURSE OF MONKEY ISLAND

La última entrega de ésta, la más querida saga de LucasArts, es más loca aún, si cabe. Puedes descubrir sus misterios con esta demo, jugable desde el CD.



TOMB RAIDER II

Otra demo jugable desde el CD. En ella tienes la posibilidad de conducir a Lara Croft por los vericuetos de la segunda entrega del fenomenal *Tomb Raider*.



I-WAR

En este vídeo podrás ver cómo funcionan las entrañas de este simulador espacial, el cual cuenta con unos gráficos brillantes y bastante espectaculares.



ADEMÁS...

- POSTAL
- SUB CULTURE
- NHL POWERPLAY 98
- UPRISING
- STEEL PANTHERS III
- VIRTUAL POOL II
- ZORK G. INQUISITOR
- PANZER GENERAL II
- BLADE RUNNER
- G.T.A.
- DARK COLONY
- SCREAMER RALLY








Nuestro megagame del mes también cuenta con un lugar destacado dentro del CD-ROM. Esta demo, jugable desde nuestro propio CD, te permitirá sondear los misterios de la impresionante ciudad en la que te ves obligado a ejercer de policía futurista. El mundo que nos espera no se verá librado de la violencia que habita en nuestro presente... Se trata de un título espectacular en todos los sentidos, sobre todo si cuentas con una aceleradora 3D instalada en tu equipo.